LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

4 CD!
GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
V-RALLY 3

Marzo - n°101 - Edizione CD € 6,90

PROVATI!
KOTOR II
REPUBLIC COMMANDO

La Forza scorre potente in questo numero di GMC!

INOLTRE...

Provati GTR,
Darwinia,
World Of Warcraft,
Second Sight,
The House Of The Dead III
E tantissimi altri!

SPECIALE!
S.T.A.L.K.E.R.

Dalla Russia con furore! Lo sparatutto del futuro?

gamesradar.it







Nella repubblica della mediocrità il genio è pericoloso (Robert Ingersoll)

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

92 Direttamente dall'universo di "Guerre Stellari", la recensione e il demo dell'attesissimo sparatutto firmato LucasArts.

24 GIOCO COMPLETO: V-RALLY 3

Questo mese, GMC allega un adrenalinico gioco di rally, con cui affinare l'arte del controsterzo.

20 GUIDA AI CD-ROM

Nei due dischi argentati di questo mese trovano spazio i fantastici demo di *Splinter Cell: Chaos Theory, Star Wars: Republic Commando, UEFA Champions League 2004-2005* e *Darwinia*!

26 GUIDA AL DVD

Ancora una volta, il DVD di Giochi per il Mio Computer ha violato la soglia degli 8 GB per offrire una ricca collezione di demo, patch, shareware e add on. Questo mese, in particolare, da non perdere il client per giocare gratuitamente fino a gennaio 2006 al MMORPG di fantascienza *Anarchy Online*!





GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

NUMERO 101
MARZO 2005


Star Wars: Republic Commando – pag. 92


Star Wars: KOTOR II – pag. 98


World of Warcraft – pag. 104

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Polso" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Non vola più" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alessandro "E la connessione?" Polli

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Finale a sorpresa" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alberto "GTR" Falchi, Claudio "Home Theater" Tradardi, Carlo "Non mi preoccupo" Barone, Raffaello "Cena sociale" Rusconi, Luca "Disinstallatore" Spinelli, Gianluca "World of Warcraft Mania" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Scatoloni" Sotgiu

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Passa a trovarci" Dente, Vincenzo "Non ho tempo" Beretta, Primoz "Ammiratori molesti" Skulz, Matteo "Ecco la posta" Bittanti, Alessandro "Ancora panini" Galli, Marcello "Come sono andato?" Grillo, Marco "Ancora flipper" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "L'ho scritta dopo" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Fabio "NTSC" Paglianti, Yuri "Il Ritorno dello Jedi" Abietti, Luca "Spostato" Chichizola, Silvia "Gente che scompare" Mungo, Mauro "In Rete" Buti, Davide "Ritocco" Giulivi, Paolo "Cellulare" Cupola, Andrea Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "The Sims" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "Nomi fasulli" Ravanelli, Elisa "Castana chiara" Leanza, Christian "Barabba" Boscolo, Marco Accordi Rickards, Danilo Gabrielli

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futuremediaitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futuremediaitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,70
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futuremediaitaly.it

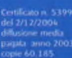
ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma









Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

IL VENTO DEL FUTURO



Giungiamo, così, al numero di marzo. Le giornate si allungano, la temperatura si fa più mite… insomma, tutti i luoghi comuni che accompagnano la primavera fanno capolino.

Immancabile, comincia il tam tam sulle novità che verranno presentate all'E3, la fiera più importante del mondo dedicata ai videogiochi. L'Electronic Entertainment Expo si tiene ogni anno, a maggio, negli Stati Uniti ed è un punto di snodo nevralgico per analizzare i dodici mesi successivi nel campo dell'intrattenimento elettronico.

L'edizione 2005 promette di essere fra le più interessanti di sempre e il motivo è presto detto: le voci che già si rincorrono sulla Rete lasciano intendere che tutte e tre le aziende produttrici di console (Sony, Nintendo e Microsoft) presenteranno, durante la fiera, i loro nuovi gioielli. I successori diretti, insomma, di PlayStation 2, GameCube e Xbox. Se vi state domandando come mai ne parliamo in una rivista dedicata al gioco su PC… beh, diciamo che il mondo dei videogiochi non funziona a compartimenti stagni. Così come molte innovazioni relative al computer sono state poi trasportate su console, lo stesso è avvenuto, in molti casi, compiendo il percorso inverso.

È divertente poi constatare come, a ogni nuova generazione di console, si ripeta il rituale delle Cassandre che vedono il PC, quale macchina da gioco, "in via d'estinzione".
Su queste pagine non abbiamo mai sposato tali tesi e la storia, sinora, ci ha sempre dato ragione. L'unico dato preoccupante è la cristallizzazione dell'offerta software su quei due o tre generi principali, che vanno a costituire un buon 80% del parco titoli disponibile. Sparatutto in prima persona, strategici in tempo reale, giochi online multiplayer e… e usciti da questi generi, l'offerta si assottiglia notevolmente. Ciò che ci possiamo augurare è che le cose, da questo punto di vista, cambino.
Ne parleremo ancora nei prossimi mesi.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Carissima Nemesis e redazione,
eccovi arrivati a GMC cento. Cento numeri di idee, innovazioni, aspettative e divertimento. Devo ringraziarvi per la vostra rivista, che mi ha dato tanti consigli e giochi stupendi. Tanti complimenti a tutti voi e una sola richiesta: continuate così.
Undead_Hero, accanito divoratore di GMC

Ne metto solo una, altrimenti vengo accusata di usare le colonnine solo per fare pubblicità – però vorrei ringraziare tutti coloro, tra voi, che hanno voluto mandarci un messaggino per farci "gli auguri" per il centesimo. Grazie di cuore, a nome di tutta la redazione e... ci vediamo al numero 200!

Ho visto un accenno al mondo degli editor, ed ecco una lucina di speranza per la mia passione. Ti lascio un link per la mia mappa di *UT 2004*, intitolata "BigDam" (che ha richiesto 2 mesi, per 8 ore al giorno):**www.mapraider.com/maps/?fileid=2835.** Ti chiedo anche: perché in Italia il mondo degli editor (per *UT 200x*) è agonizzante, se non proprio morto?
BluWasp
PS: Una sezione editor su GMC sarebbe splendida: nessuna rivista tratta l'argomento in modo serio e approfondito!

BluWasp, non so dirti perché, in Italia, ci siano così pochi individui desiderosi di creare ⇨

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 134. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!





Invitare i genitori a provare qualche gioco è un'ottima idea – ma forse *The Suffering* va lasciato per dopo...

LA PRIMA È GRATIS...

Cara Nemesis,
sono un ragazzo di 17 anni e gioco al computer da quando ne avevo sette. In tutto questo tempo, sono stato stressato dai miei genitori perché pensavano che i videogame fossero spazzatura, finché non mi è venuta l'idea di fargliene provare uno.
Loro dicono sempre "come puoi disprezzare una cosa, se prima non la provi"... e così, da qualche tempo, i miei non fanno che giocare al computer! Ovviamente, ora non disprezzano più i videogame, anche se si arrabbiano ancora quando trascorro troppo tempo davanti al monitor. Forse, prima di parlare male dei videogiochi, la gente dovrebbe provarli...
Saluti.

eVen

Estremamente scaltro, il nostro eVen! Però, ti sei dimenticato di sottolineare quanto sia opportuno scegliere il gioco giusto, da far provare a padri e madri... Sono quasi del tutto sicura che proporre *The Suffering* a un genitore amante degli scacchi sarebbe piuttosto azzardato, non trovi?

CI VORREBBE PIÙ SEVERITÀ...

Cara Nemesis,
ti scrivo in merito alla parte finale della tua risposta a Nexos, sul numero di gennaio, in cui affermavi: "Non posso in nessun modo approvare ciò che sostieni"; sono d'accordo solo parzialmente. È vero che le affermazioni di Nexos mi sembravano esagerate, quasi volesse proibire ogni gioco violento sul mercato, ma forse un fondo di verità era presente.
Titoli come *Max Payne*, *Call of Duty* o che altro sono sì violenti (bisogna ammazzare orde di nemici, su questo non c'è da discutere), ma anche profondamente diversi da realizzazioni come *Manhunt*. Nei primi la violenza non è esasperata, crudele e perversa come in quest'ultimo: in un certo senso, l'immedesimazione non è mai tale da far perdere la testa.
Mi pare, però, che certi giochi siano fin troppo pericolosi da mettere sul mercato:



titoli in cui la violenza è completamente senza senso. Ovviamente, esistono delle gradazioni intermedie: *GTA* mi sembra al limite della normalità, anzi dirò che dopo un po' mi indispettisce, complice anche una certa monotonia.
Ovvio che una persona gravemente instabile, giocando o visionando film con piglio esclusivamente sadico, ne rimarrebbe sconvolta: lo so bene e credo, dunque, che dei limiti siano necessari. Mi chiedi quali?
Innanzitutto, i negozianti dovrebbero essere più scrupolosi. È inutile negare


La possibilità di togliere il sangue da *Far Cry* lo rende sicuramente più indicato per i più giovani.



La violenza gratuita di *Painkiller*, forse, non è adatta a tutti.

che la maggior parte di loro vende qualunque titolo anche a bambini, purché paganti, mentre dovrebbero far rispettare i limiti di età. Ma sono convinto anche che un genitore sia tenuto a controllare se il proprio figlio spende la propria paghetta per acquistare giochi in cui si trucidano bambini virtuali (*Painkiller: Battle out of Hell*) o pedoni (*Carmageddon*). Insomma, ci vorrebbe maggiore serietà da parte di tutti. Naturalmente, ci sarebbero sempre escamotage ed eccezioni, ma certamente in numero minore. I fattori, dunque, sono molteplici: i colpevoli non sono solo alcuni videogiochi, ma anche chi ne permette l'incontrollata diffusione. Tu che ne pensi?

Silvioz88

... O FORSE PIÙ MATURITÀ?

Nemesis,
quella di cui ti voglio parlare è una faccenda spinosa: l'età consigliata nei videogiochi. Dopo aver letto la recensione di *Far Cry*, ho pensato che quello poteva essere uno dei miei titoli preferiti, così mi sono recato in un negozio di elettronica per acquistarlo. Lì, mio padre ha fatto qualche storia per il numero scritto nella casellina bianca in basso a sinistra della confezione del gioco: 16+ (ho 13 anni). Alla fine l'ho spuntata e, quando ho installato il gioco, ho notato la possibilità di rimuovere il sangue, che ho provato ad attivare. Procedendo con l'azione, mi sono accorto che, negli interni, erano rimaste delle strisce di sangue, ma non mi hanno affatto disturbato, quindi ritengo che quel titolo possa essere giocato anche da chi ha 12 anni. Lo stesso è accaduto con *Doom 3* e *Half-Life 2*: nonostante le scene molto crude, non credo che, se venissero giocati da un dodicenne, lo lascerebbero scandalizzato.
La mia domanda è: perché questi titoli si devono consigliare solo a chi è già maggiorenne, anche se un ragazzo come me è in grado di capirli e non ne rimane condizionato in alcun modo?
Spero mi risponderai.

NapamanDa: Davide Sapenza

Ho voluto mettere "testa a testa" queste due lettere, perché mi pare esprimano piuttosto saggiamente i due lati della medaglia. Da una parte, Silvioz ricorda che esistono giochi ben più suggestivi e (negativamente) efficaci di altri e che andrebbero limitati; dall'altra, NapamanDa ci ricorda che un ragazzo di tredici anni può essere ben più maturo e saggio di tanti adulti. I due pareri sembrerebbero opposti, ma trovo che non lo siano e che esprimano, invece, un problema e una soluzione: abbiamo un sistema di valutazione dell'età suggerita, ma non basta.
Quello che ci vuole sono genitori che seguano i propri figli nell'acquisto dei giochi, e valutino insieme a loro cosa sia adatto e cosa non lo sia, in base alla maturità (vera, non quella presunta in base all'età) dei ragazzi.
Quando un genitore preferisce, invece, basare le proprie scelte su un confronto algebrico tra l'età anagrafica e una scritta su una confezione, delegando ad altri la decisione su cosa sia adatto e cosa meno, e lamentandosi solo a danno compiuto... Beh, forse avrebbe fatto meglio a restare "figlio" per un altro po'.

IL CALENDARIO DI GMC!

Ciao Nemesis,
per il centesimo numero, allego la foto del vostro calendario del 2004. Inoltre, volevo ringraziarvi per avermi fatto passare un favoloso anno videoludico.
Ciao.

Federico

Wow, quasi un'intera parete dedicata a GMC! Avresti dovuto vedere l'espressione commossa di Mr. Paglianti – aveva praticamente i lucciconi agli occhi!


Quella di Federico è davvero dedizione alla causa!

IN BREVE

mappe. Voglio assicurarti, però, che pur senza avere una sezione dedicata e permanente, faremo il possibile per cercare di avvicinare i lettori a uno degli aspetti più affascinanti del nostro hobby preferito, ogni volta che ne avremo modo.

Nemesis, svelami un segreto: perché chiamate Andrea Minini Saldini "il Conte"?
Esculapio77

Che domande – perché è il Conte. Perché dovremmo, altrimenti?

Ho notato che adesso la tua foto cambia spesso, mentre quelle dei collaboratori sono rimaste sempre le stesse per molto tempo. Non ti sembra un'ingiustizia nei confronti di noi signorine?
Dany

Carissima Dany, non sono al corrente di eventuali ragioni ufficiali, ma il motivo ufficioso per cui ai collaboratori è consentito mantenere la stessa foto per millenni (adesso hanno tutti i capelli bianchi – tranne quelli che proprio non ne hanno) è che loro sono "molto occupati", quindi non hanno tempo per farne. Io, invece, evidentemente non combino un accidenti da mattina a sera e quindi a me si può richiedere di sottopormi a servizi fotografici di giorni e giorni...

Sublime Nemesis, mi sono sempre chiesto se tu abbia degli hobby (senza considerare i videogiochi, naturalmente). Chissà perché, continuo a immaginarti in un prato, con un vestitino di cotone leggero e un cappello a tesa larga, che dipingi scene bucoliche...
SynGoku

Ehm... No, non direi di avere l'hobby della pittura. Non sono capace di tirare una linea dritta nemmeno con il righello e non saprei neanche da dove cominciare per disegnare qualcosa di difficile – come un cerchio, per esempio. L'unica passione rimastami è la lettura. Però, il fatto di dover leggere per lavoro per il 90 % del tempo, rende sempre più



PASSIONE, NON ARTE

Credo che nei programmatori, nei grafici e in chi altri "costruisce un gioco" ci sia una forte passione, una cura quasi artigianale della loro creatura, e non solo il pensiero di timbrare il cartellino appena scattano le 17.00.
I videogiochi, in questo senso, sono molto più Linux che Windows. Ritengo anche che ci sia una specie di legame tra chi fa un gioco e chi lo acquista e lo utilizza, un legame che diviene ancora più palese e forte in quei titoli che nascono con la implicita caratteristica della "moddabilità".
C'è una spinta che unisce entrambi, chi costruisce e chi utilizza, al perfezionamento della propria realizzazione, come uno scultore che ogni mese apporta modifiche a una statua ormai finita, perché vuole di più, perché con gli strumenti nuovi è in grado di aggiungere o fare qualcosa che prima era impensabile.
Non sono in grado di sostenere che i videogiochi (o almeno qualcuno di essi) siano arte. Non sono in grado perché non saprei dire se è arte tra un Raffaello o una Madonna dipinta con il gesso su un marciapiede. Anzi, molte volte percepisco il termine "arte" come qualcosa di schizzinoso, di eletto o utilizzato da gente col nasino all'insù, da cerchie chiuse e snobbanti.
La parola che userei per definire il mondo dei giochi è passione, sia per chi li utilizza, sia per chi li fa – e ammettendo comunque che le parole, alla fine, sono solo etichette che cercano alla bell'e meglio di indicare a un'altra persona ciò che si pensa e si prova. E tale passione sta vivendo un periodo d'oro: molti vi si dedicano e pochi la strumentalizzano.

Paolo

Paolo, purtroppo non ho potuto pubblicare interamente la tua lettera (davvero sterminata!). Credo, però, che questo paragrafo fosse quello più importante e toccante – tanto da non richiedere nessun commento da parte mia.

L'AUTORE DELLA LETTERA DEL MESE RICEVERÀ UN SIMPATICO OMAGGIO.





Knight Online è sicuramente attraente, nonostante l'interfaccia ci ricordi qualcos'altro.

ATTENZIONE!
Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!
Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http:/edicola.futuremediaitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

INVITO AL MMORPG

Cara Nemesis,
volevo segnalare a tutti gli appassionati di GdR online che è recentemente uscito, in versione beta, *Knight Online* (**www.knightonlineworld.com**), gioco totalmente gratuito e di buona fattura.
Knight Online ha l'aspetto classico di ogni GdR online che si rispetti, una grafica 3D buona e una struttura di quest e livelli molto interessante. Il mondo è vasto e interattivo, con battaglie tra clan e imperi. Niente male, considerando che tutto ciò è gratis e che il client non ha dimensioni enormi (283 MB).
Non voglio continuare a rubare spazio, sperando in una pubblicazione più probabile; anche se credo che questa sia una notizia rispettabile, vista la profondità del titolo e l'elevata prospettiva di divertimento, che ricorda molti dei migliori MMORPG della Rete, compreso il riuscito *DAOC*. Ve lo consiglio, è da provare!
Saluto tutti i miei amici della .:FBS:. e "quelli" di ARGO.

Zaibatsu (Dominus in *Knight Online*)

PS: Continuate così, vi seguo da 6 anni e non mi sono mai pentito di aver comprato la vostra rivista. Auguri e saluti!

Grazie per la segnalazione, Zaibatsu – ho dato un'occhiata e sembra che *Knight Online* sia effettivamente consigliabile a chi vuole cimentarsi nel gioco multiplayer (soprattutto perché l'accento è proprio sulle colossali battaglie tra gruppi di partecipanti). Non sono sicura che sia indicatissimo per i novellini: stando ai commenti che ho trovato in giro, la comunità è forse un po' sussiegosa nei confronti di chi non è in un team o in una gilda.
Quindi, invito i giocatori che vogliono avvicinarsi a *KO* a contattarvi (anche se non mi hai dato un indirizzo) – gli darete una mano, vero?

L'ENTROPIA È IN COSTANTE AUMENTO

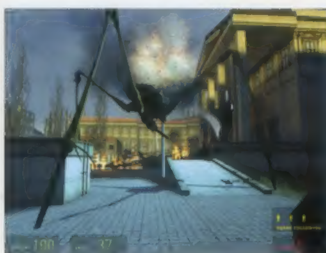
Cara Nemesis,
sono un ragazzo di 13 anni che sta entrando nel travolgente mondo dei giochi per PC. Vorrei porti una domanda. Ci sono persone che sostengono che i giochi installati lascino alcuni file sull'hard disk, anche se disinstallati correttamente e che, con il passare del tempo, l'accumularsi di tali file rallenti il PC.
È vero? Se lo è, puoi anche dirmi come rimediare? Ti ringrazio anticipatamente.

FOXINO55

Foxino, il problema cui ti riferisci esiste eccome e ha anche un nome scientifico: "fuffogenesi". Cioè, non è proprio scientifico e, anzi, me lo sono appena inventato, però credo che renda l'idea...
In ogni caso, è senz'altro vero che, per ragioni misteriosissime, i PC tendono a rallentare man mano che vengono installati e rimossi i programmi, anche se si cerca di fare attenzione. Purtroppo, nessuno ha ancora escogitato un sistema per riportare il sistema alle condizioni iniziali – lasciare molto spazio libero sul disco fisso e deframmentarlo regolarmente aiuta, ma non risolve il problema. L'unico sistema, dunque, rimane quello che mia madre chiama "fare pulizia": quando la polvere diventa intollerabile e gli scaffali sono troppo occupati da riviste eccetera, si toglie tutto e lo si mette da parte. Quando hai ripulito, rimetti a posto ciò che ti serve e solo quello. Insomma: salvati tutti i dati, le password, i documenti e i profili dei giochi, formatta l'hard disk e reinstalla quanto ti serve. Vedrai che il computer tornerà ad andare come una volta – almeno per un po'.

ANCORA SUI VOTI

Ciao Nemesis,
gradirei "rispondere" a Baboy, a proposito della sua lettera pubblicata sul numero 99.
Volevo esprimere la mia opinione riguardo i voti bassi di GMC: penso, in primo luogo, che GMC non sia la legge. Le vostre recensioni servono soltanto a farsi un'idea, per quanto approfondita, su un titolo, ma nessuno vieta di comprarne uno che ha ricevuto un 3 – e ciò mi sembra chiaro.
Vorrei soffermarmi, invece, sul fatto che alcuni giochi ricevono valutazioni anche totalmente opposte (Baboy cita *Big Mutha Truckers*). Ritengo che chiunque non volesse gettare al vento 50 euro,



dovrebbe informarsi da varie fonti: GMC, il Web, eccetera. Dopotutto, anche i recensori sono esseri umani. Le loro sono opinioni, come potrebbero esserlo le nostre. È per questo che sono nati i demo. Per farsi un'idea del gioco non resta, quindi, che provare, e GMC aiuta anche sotto questo punto di vista! I lettori decisi a non acquistare più un gioco a causa della recensione potrebbero anche cambiare opinione grazie al demo: magari una buona fetta potrebbe ricredersi e scoprire un titolo divertente e appassionante! Con questo concludo e ti ringrazio anticipatamente.

Netstorm

Carissimo Netstorm, ovviamente sono d'accordo con quanto scrivi: prima di spendere cinquanta euro, è sempre meglio valutare più fonti diverse (non ti dico da quanto tempo sto cercando di capire che cellulare prendere per sostituire il mio!) e, se possibile, provare personalmente le varie opzioni. Vorrei solo aggiungere una considerazione. I demo sono certamente utili, ma non conviene affidarsi esclusivamente a essi per prendere una decisione. Come nei trailer dei film vengono messe le scene più spettacolari e significative, anche i demo offrono solo raramente una visione "completa" del gioco e ancora più raramente permettono di giudicarne la longevità. Tenetelo presente, quando dovete scegliere.

UN'UTILE INNOVAZIONE...

Cara Nemesis,
ti scrivo per prendere le difese della casa produttrice del capolavoro *Half-Life 2*, Valve.
Ho da poco accesso a Internet con Banda Larga e mi sto dedicando anima e corpo al multiplayer, con *CounterStrike Source* e *Call of Duty*. Confesso di aver giocato a titoli non originali, ma mi sono reso conto dell'errore che facevo, perché ora apprezzo la differenza che intercorre tra l'avere o meno un prodotto originale.
Ho letto, sia sulla vostra splendida rivista, sia su Internet, delle critiche rivolte a Valve riguardo il bisogno di attivare online *HL 2*, giudicato scomodo e limitativo per quelle persone che non possiedono una connessione alla Grande Rete. Secondo me, oltre a essere finora l'unico modo



La scelta di usare Steam per l'attivazione di *Half-Life 2* è sicuramente molto controversa.

(penso certo) di evitare la pirateria, non è per nulla una cosa da disprezzare, in quanto non vedo la differenza tra richiedere Internet per giocare o un processore da 1,5 GHz o, ancora, una scheda video da 128 MB. Dunque, a mio parere è da considerarsi un requisito come un altro. In più, mi sembra lecito da parte di un'azienda tutelarsi contro chi la vuole truffare.
Grazie dell'attenzione,

Her Lechter

... O UN SEMPLICE IMPICCIO?

Carissima Nemesis,
scrivo per parlarti del tanto discusso sistema di servizio Steam, di casa Valve. Qualche settimana fa, mi sono recato al negozio di fiducia per comprare *Half-Life 2*. Ho sborsato una bella sommetta, sono tornato a casa e ho installato questo stupendo titolo... Anzi, ho provato a installarlo: il problema è che non avevo letto che era necessaria una connessione a Internet per godere di questo gioiello della programmazione. Nei giorni seguenti, ho installato una linea ADSL proprio per giocarci... ma, dato che i server Steam erano intasati, ho trascorso due ore in attesa e mi ci sono voluti 40 minuti per scaricare i file decriptati per *Half-Life 2*. Finalmente, ho potuto giocare al seguito del mio titolo preferito.
Qualche giorno dopo aver finito questa odissea, ho avuto notizia che un mio conoscente ne aveva una copia pirata. Sono rimasto sorpreso: dato che Steam serve proprio per sconfiggere la pirateria, come poteva essere vero? Ho preteso di vedere la copia in azione e, allo stupore iniziale, si è aggiunta la rabbia, quando ho notato che il gioco pirata funzionava benissimo.
Ti rivolgo una domanda, quindi: perché è stato creato un programma come Steam, che taglia fuori coloro che non hanno una connessione a Internet e, comunque, non impedisce ai pirati di fare quello che vogliono?

Kain il vampiro

Anche sulla questione Steam e autenticazione online di *Half-Life 2* ho ricevuto moltissime mail – spero che pubblicare fianco a fianco due pareri opposti possa, finalmente, mettere fine al dibattito. Per prima cosa, rispondo a Kain: no, essere onesti non è quasi mai più comodo che fare i furbi, in nessun campo. I furbi sfrecciano in autostrada sulla corsia d'emergenza, non pagano le tasse, saltano le file al supermercato e piratano i giochi. Per ognuna di queste cose, traggono un piccolo vantaggio rispetto ai "fessi" onesti che, invece, stanno in coda, pagano e perdono tempo. Ognuno dei loro vantaggi si traduce sempre, inevitabilmente, in un piccolo o grande svantaggio per altre persone e, generalmente, in un peggioramento della vita per tutti quanti. Ti chiederai – qual è il premio per gli onesti? Nessuno, direi – salvo essere nel giusto di fronte alla legge (che però mi sembra una ragione un po' infantile per comportarsi bene) e avere la coscienza a posto. E, naturalmente, il fatto che più persone oneste ci sono in giro, meglio stiamo tutti. Invece, a Her Lecter rispondo scrivendo che Steam, per me, non è stata una grande idea. Come vedi, non è riuscito nell'intento di impedire ai pirati di rubare *Half-Life 2* e si è rivelato inadatto a sopportare il peso di tutte le connessioni contemporanee dei primi giorni. Ciò nonostante, credo che Valve abbia fatto benissimo a provarci e che in futuro vedremo altri esempi di tecnologie simili – che sono certamente meno invasive e fastidiose del famigerato Starforce 3. A chi interessa, segnalo che a pagina 88 di questo numero è presente una "guida" di Quedex su come risolvere i problemi più comuni di Steam.



IN BREVE

➪ difficile qualificarla come hobby, temo. Se ti può consolare, comunque, ogni tanto vado a fare le passeggiate in montagna – senza cappellino, né a tesa larga, né altrimenti e con scarponi giganti che mal si intonerebbero con un vestitino di cotone!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

=Ghost17 & Joker=, 101, Ayeye, Bis e pipador, Caleb, CelLo, Claudio Marro Filosa, Dark Templar'89LT, Darkgift, Fabby, Federico, figone2000 ICEMAN, JamesLogan Massimiliano Pace, a.k.a. Psyche, Melchior Mosè VieroRaziel90, Slimz, Xander, YaS.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi :

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis) **nemesis@future mediaitaly.it**

L'angolo di MBF
(per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@future mediaitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@future mediaitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@future mediaitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware)
annulla@future mediaitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: matteo.bittanti@futuremediaitaly.it

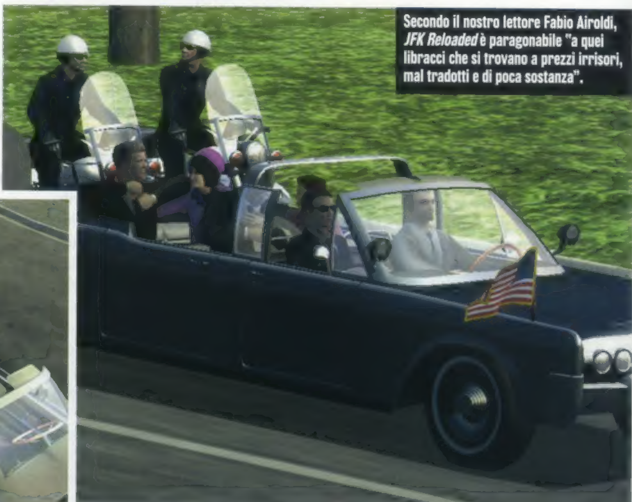
Caro Matteo,
ho letto il tuo intervento mensile "Titoli di Coda" su GMC 99 e devo dire che mi ha lasciato piuttosto perplesso.
Personalmente, sono assolutamente contro la censura e ritengo che bandire la vendita o alterare i contenuti di giochi come *JFK Reloaded*, *GTA: Vice City* o *Doom 3* sia un insulto all'intelligenza degli acquirenti, nonché una forte limitazione alla libertà di scelta del singolo. Credo, infatti, che ogni cittadino ritenuto civilmente e penalmente responsabile – sono assolutamente contrario alla vendita di titoli violenti ai minori – debba essere libero di valutare più o meno adatto ai propri gusti e alla propria personale sensibilità ogni prodotto videoludico, senza che nessuno operi tali scelte al suo posto. Inoltre, giudico il videogioco una delle più complete forme d'espressione esistenti, in quanto comprende tutte le arti a oggi note. Ciò, però, non esclude il fatto che, come per tutti gli altri generi d'arte, esistano sia dei capolavori, sia delle vere e proprie "schifezze".
Penso che videogiochi come *Quake*, *Vietcong*, *ConterStrike*, *GTA*, eccetera, rendano la violenza un "passatempo quasi innocente", poiché lo scopo dell'azione è semplicemente uccidere il nemico, o fare soldi, ma in maniera quasi frivola e, almeno in parte, slegata dalla realtà. Le situazioni presentate, infatti, sono solo "verosimili" e smorzano la drammaticità della guerra, del terrorismo e della violenza in generale. Se è vero che la Seconda Guerra Mondiale è realmente accaduta, è anche vero che, giocando a *Day of Defeat*, non mi capita mai di "pensare", ma solo di uccidere i soldati virtuali senza nome, che hanno la divisa di un colore diverso dalla mia.
Per quanto riguarda le simulazioni (ma anche le immagini cruente) mandate in onda nei telegiornali, credo che il loro scopo sia legato, più che altro, al discorso degli ascolti, piuttosto che alla ricostruzione dei fatti, perfettamente narrabili a parole. Sono anche infastidito dai fenomeni mediatici suscitati dalle varie tragedie, come quella delle Torri Gemelle e il più recente tsunami, in cui il marketing prende il posto del giornalismo.
Dopo questa (spero esauriente) introduzione, vado a esporre la mia opinione su *JFK Reloaded*. Ritengo che un tale videogioco sia paragonabile a quei libracci che si trovano a prezzi irrisori, mal tradotti e di poca sostanza. Penso che i contenuti di tale videogioco siano solo un'abile manovra commerciale volta a ottenere pubblicità gratuita per un titolo che, a mio parere, sarebbe meglio rimanesse sugli scaffali, nonché un atto di vera indelicatezza nei confronti della famiglia Kennedy.
Rivolgo il mio appello ai pochi che avranno resistito alla mia lunga lettera e saranno arrivati alla fine: non credo di poter invitare nessuno a non comprare *JFK Reloaded*, ma riflettete sulla qualità del gioco!
Per chi volesse rispondere, commentare, criticare l'indirizzo è: **neongenesis86@yahoo.it**.
ciao e grazie dell'attenzione.

Fabio Airoldi
(fabioairoldi86@yahoo.it)

Premesso che *JFK Reloaded* non può "rimanere sugli scaffali", dato che non è distribuito nei negozi, ma solo in Rete, mi limito a osservare che senza un'adeguata definizione del concetto di "qualità", la tua esortazione resta vaga. Perché se per "qualità" intendi "efficacia simulativa", ti posso assicurare che il docu-game di Traffic è davvero convincente. Se, invece, ritieni scorretto che la software house abbia usato una tragedia per fini commerciali, allora andrebbe quantomeno condannato anche Oliver Stone per aver realizzato "JFK" (1991). Il film, come forse saprai, ha incassato oltre 205 milioni di dollari in tutto il mondo, videocassette e DVD esclusi.
A proposito di speculazioni: mi spieghi perché massacrare degli asiatici virtuali in *Vietcong* è "un passatempo innocente", mentre sparare da una finestra all'avatar di un bianco dell'alta aristocrazia statunitense è "un atto di indelicatezza"?

GIOCHI COMPUTER





Secondo il nostro lettore Fabio Airoldi, *JFK Reloaded* è paragonabile "a quei libracci che si trovano a prezzi irrisori, mal tradotti e di poca sostanza".

FILOSOFIA SPICCIOLA

Francesco Scialpi (shinobi76@tiscali.it) racconta: "Otto o nove anni fa, nello scompartimento di un treno, assistetti a una conversazione piuttosto lunga tra un professore di musica e una studentessa universitaria. A un certo punto, i due iniziarono a parlare di elettronica e computer, e il professore non esitò a esprimere il proprio odio e disprezzo verso i suddetti. Ciò che più mi colpì, fu il fatto che, a detta del docente, le persone appassionate di computer fossero chiuse e introverse [...]. In ogni caso, credo che il buon professore avesse in certa misura confuso la causa con l'effetto (o, meglio ancora, con il sintomo). [...] Supponiamo che un ragazzino 'difficile' riceva in regalo il suo primo computer. Carica il suo primo videogioco e scopre quello che Francesco Carlà chiama il "simulmondo": un universo alternativo con delle regole semplici (al punto da essere alla sua portata) e immutabili dove, se si comporta bene (per esempio memorizzando il livello di un titolo arcade), viene immediatamente e concretamente ricompensato (la sua partita dura di più). Chi potrà biasimare questa persona se, sentendosi rifiutata dal mondo reale che non capisce, si rifugerà nel simulmondo, dove a ogni suo sforzo corrisponde un risultato apprezzabile? Detto altrimenti: ritengo che l'introversione sia causata da fattori esterni – situazioni familiari difficili, ambiente scolastico eccessivamente competitivo, eccetera – e che spinga indirettamente il soggetto ad amare tutto quello che è misurabile, come le scienze esatte, i computer e i videogiochi". Il divertimento elettronico è dunque una forma di fuga dal reale? Forse. Ma Lorenzo Vicari (lore_viky87@hotmail.it) si affretta a precisare che "il videogame, anche per la sua relativa giovinezza, è un mezzo espressivo molto complesso ed è forse proprio per questo che risulta difficile darne una definizione precisa. Possiamo attribuirgli quella che il videogiocare rappresenta per noi, ma neppure grandi scienziati sarebbero in grado di trovare una formula oggettiva. Eugenio Montale scriveva 'Non chiederci la parola che squadri da ogni lato l'animo nostro informe'. Parafrasando, caro Bittanti, mi vien da dire: non chiederci la parola che squadri da ogni lato il nostro bit informe".

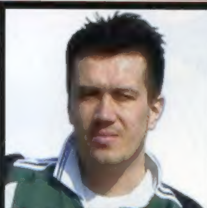
B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futuremediaitaly.it**



Le lame del Principe, oltre che per affettare i nemici, vanno utilizzare anche per aprire varchi nelle pareti.

LA PAROLA A SKULZ

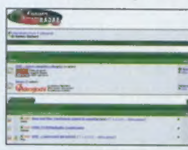


Anche questo mese, ce n'è per tutti! Per gli animaletti capricciosi di *Syberia II*, che non ne vogliono sapere di mollare le bacche, per i mostri alieni nascosti tra i ghiacci di *La Cosa* e persino per l'arcigno Legione, nemico finale di *Shadowman*. Tutti avversari tosti, non c'è che dire, che però nulla possono contro la voglia di farcela dei lettori di GMC.

GAMESRADAR

www.gamesradar.it

Se vogliamo scambiarci dritte e consigli sui nostri giochi preferiti, non esitiamo a visitare il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troveremo una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.



PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

B Sto giocando a *Prince of Persia: Spirito Guerriero* e ho appena preso la Spada dello Scorpione. Nella stanza in cui l'ho trovata, si apre una porta da cui escono dei nemici. Dopo averli sconfitti, entro in un corridoio con due trappole e, alla fine, un muro crepato con delle assi di legno. Sembra che si possa rompere con la spada, ma non riesco a farlo. È la strada giusta? Come faccio a procedere? Grazie dell'aiuto.

Chiara

R Ciao Chiara, sei sulla strada giusta, che è poi anche l'unica percorribile in quella parte del livello. Il solo accorgimento è di abbattere la parete posticcia con la Spada dello Scorpione, caricando il fendente al massimo della potenza. Il colpo normale non basta.

LA COSA

B Ciao Skulz, volevo chiederti aiuto per *La Cosa*. Nel secondo livello, dopo essere stato scaricato in una zona disastrata per trarre in salvo la squadra Alfa, riesco a disattivare l'alta tensione per il passaggio alla sezione successiva, ma poi perdo completamente l'ordine delle cose da eseguire. Mi daresti qualche dritta? Fiducioso, aspetto tue notizie.

Luca

R Dunque, dopo esserti liberato della corrente ed essere tornato all'inizio del livello, gira attorno all'edificio verso sinistra, così da andare a raccogliere un po' di munizioni. Poi, supera il cancello e segui i fari fino alla casupola con l'antenna. Ispezionala e prosegui lungo il percorso illuminato, sbarazzandoti della resistenza aliena e riparando il pannello di derivazione per entrare nell'edificio e recuperare il lanciafiamme. Ora, dopo aver spento l'incendio e intascato le munizioni, torna verso la baracca con l'antenna e gira a sinistra, per raggiungere un nuovo edificio. Massacra "le Cose", in modo da permettere al tuo compagno di aprire la porta mediante l'apposito pannello e, infine, preparati a incontrare Pierce. Da qui in poi, la faccenda è tutta tua, carissimo Luca.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

B Ciao Skulz, ti scrivo per un problema riguardante *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*. Sono sul pianeta di ghiaccio e non riesco ad aprire la porta gigantesca. Mi aiuteresti, per favore.

Vilca

R Se ho capito bene dove sei rimasto incastrato (dopo lo scontro con l'AT-ST), ti consiglio di lasciare perdere il portone (non si può aprire!) e di dare un'occhiata alle casse sul lato destro. Sfruttale per scavalcare il muro e, dopo



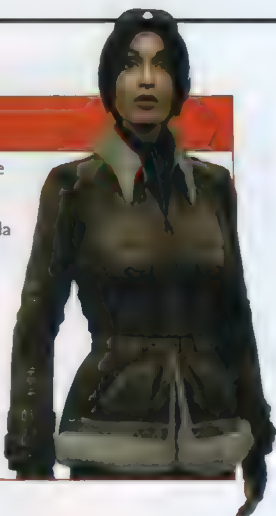
Le luci che segnalano i sentieri sulla neve sono indispensabili per non perdere l'orientamento in *La Cosa*.

LINEA DIRETTA

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R "Caro Skulz, vorrei sapere una cosa: tu *GTA III* l'hai finito al 100%?" No, **Fabby**, al 100% proprio no. "Io non ci riesco (arrivo al 97%), eppure ho completato con successo tutte le missioni, quelle della trama, dei veicoli, delle violenze, i pacchetti, eccetera." Sono passati un paio d'anni e non ricordo la mia percentuale. L'unica cosa che posso dirti è che sono impazzito con i salti da stuntman. "Comunque, ho notato che a gennaio hai aiutato **Fembren** a completare l'ultima missione. Voglio dire due cose: innanzitutto, sono riuscito a recuperare le armi nel nascondiglio e a eliminare tutti con il fucile da cecchino e con il bazooka. Così ho completato l'incarico ripetendolo solo due o tre volte." Complimenti sinceri, però rimango dell'idea che passare per il nascondiglio non convenga poi tanto. "Voglio anche dirti che il protagonista di *GTA III* non si chiama Tommy

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - SYBERIA II



D Ciao Skulz,
ho trovato in una rivista il tuo nome e mi chiedo se puoi aiutarmi. Sto giocando a *Syberia II* e sono arenato in un punto. Non so proprio come procedere. Saresti così gentile da darmi una mano? In pratica, sono arrivato nel villaggio degli Youkol e mi trovo all'interno di una grotta, di fronte a una parete di ghiaccio dove un minuto esserino ha scavato delle gallerie. Dispongo di una borraccia, di un tappo di sughero, di una lisca di pesce e di una matrioska. Spero che tu riesca ad aiutarmi, nel frattempo continuo a provarci da solo. Ciao.

Guido

R Ciao Guido, siccome anche questo mese le richieste di aiuto sono numerose, salto i convenevoli e passo subito al dunque. Infila il tappo nel primo cunicolo in basso a destra e torna indietro, fino all'alberello precedente a quello immerso nel ghiaccio. Utilizza il mulino sacro sui suoi rami e, dopo l'arrivo del gufo, corri nuovamente alla parete di ghiaccio. L'animaletto "scavatore" avrà cambiato cunicolo: togli il tappo dalla posizione precedente e infilalo nel secondo foro in basso partendo da sinistra e, in seguito, in quello all'estrema sinistra. A questo punto, si tratta di rovesciare l'acqua dal sacchetto nella cavità in alto a sinistra, per fare in modo che l'animaletto vada a raccogliere le bacche. A completamento dell'operazione, infila le lische nel cunicolo in alto al centro e intasca la refurtiva, prima di tornare sui tuoi passi fino alla capanna dello sciamano. Da qui in poi, caro Guido, ti lascio intatto il divertimento.

esserti sbarazzato delle guardie, infilati nella porta che conduce ai due ascensori. Sali fino alla sala di comando utilizzando quello a destra e aziona la console per sbloccare il passaggio al piano inferiore. Poi... che la Forza sia con te!

THIEF: DEADLY SHADOWS

B Grande Skulz,
ho un problema con il fantastico *Thief: Deadly Shadows*. Sono nel manicomio/orfanotrofio del Quartiere Vecchio e ho svolto tutte le missioni indicatemi dalla presenza nella soffitta, ma non riesco a uscire dal livello suicidandomi, perché mi mancano le informazioni sulla strega che mi ha attaccato. Ho guardato dappertutto... ti prego, aiutami.

Andrea

R Ciao Andrea, anche per te, come per Chiara, ho in serbo un suggerimento sintetico. Hai presente il punto del livello in cui hai raccolto il Diario di Lauryl? Proprio lì nei pressi c'è anche un leggio, con appoggiati sopra dei documenti. Non devi fare altro che avvicinarti e interagire (leggere i fogli), per attingere alle informazioni che ti mancano per poterti "suicidare".

SHADOWMAN

B Ave onnipotente Skulz, scrivo questa lettera perché sono in guai seri con un gioco di avventura chiamato *Shadowman*. Ho preso tutte e 120 le anime, ma mi mancano ancora degli oggetti, come per esempio il Libro dei Segreti. Inoltre, ho provato a lottare contro Legione, ma anche se i miei poteri sono al massimo, non riesco comunque a sconfiggerlo. Ti prego aiutami: sono in preda alla disperazione. In attesa di una tua risposta, ti ringrazio anticipatamente.

Eraser

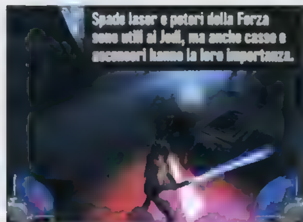
R Per venire a capo di Legione ti posso dare solo dei semplici consigli, perché di codici "imbrogliosi" per *Shadowman* non ne esistono. Per fare fuori la versione umana del boss di fine gioco utilizza la micidiale combo Violator più Shadowgun... e fin qui non ci sono problemi. Poi, quando si trasforma in mostro, devi approfittare dei pochi istanti in cui la sua energia scende sotto il livello di guardia rendendolo vulnerabile alla Shadowgun, per succhiargli l'anima.

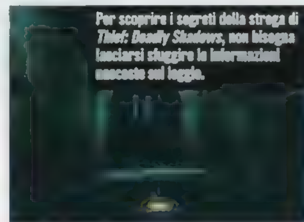




SUL CD E SUL DVD

Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troveremo molti altri trucchi e guide complete, tra cui la prima parte della soluzione di *Vampire: Bloodlines* e la conclusione di quella a *The Black Mirror*. Ricordiamo che sul DVD-ROM, le soluzioni sono in formato PDF.


Spade laser e poteri della Forza sono utili ai Jedi, ma anche casse e ascensori hanno la loro importanza.


Per scoprire i segreti della strega di *Thief: Deadly Shadows*, non bisogna lasciarsi sfuggire le informazioni nascoste sul leggio.

TRUCCO DEL MESE - FLATOUT

Imbrogliare con il titolo di guida di Bugbear ed Empire è estremamente semplice. Basta inserire uno dei codici elencati di seguito nella schermata del nome e il gioco è fatto.

Codice	Effetto
GIVECASH	Dollari a palate
RAGDOLL	Cambiando marcia (tasto A), il pilota viene scaraventato fuori dal finestrino
GIVEALL	Sbloccati tutti i circuiti e le vetture

Vercetti..." Infatti, il muto lo abbiamo ribattezzato così Fabby e io, in onore di *Vice City*.

R "Invincibile Skulz," dimmi inafferrabile **Maverik**! "Scrivo per aiutare **Lorenzo**, che nel numero 99 diceva di essere rimasto bloccato in *Neverwinter Nights*. Tutto ciò che bisogna fare è inserire nelle due pozze maggiori due pietre rinvenute in quella centrale, in modo da formare una combinazione di colori primari. Quindi, si tratta di buttare nelle due pozze minori le gemme corrispondenti (per esempio mettendo nelle pozze grandi le pietre blu e rossa, bisognerà poi mettere in quelle minori le pietre viola). In questo modo, si romperà il sigillo della porta principale, che nasconde un Balor e un pezzo delle parole del potere." Grandioso, complimenti per la spiegazione! "Se qualcuno rimanesse bloccato in questo o altri titoli, non esiti a contattarmi...". Scusa Maverik se non pubblico il tuo indirizzo e-mail (come da te richiesto), ma non mi fido delle leggi sulla privacy. Posso però suggerire a tutti di usare Botta & Risposta come tramite per contattarti.

D "Caro Skulz, siamo bloccati nelle cripte di *Arx Fatalis*. Siamo arrivati dallo spettro e abbiamo trovato la giusta combinazione dei dischi rotanti, ma purtroppo non abbiamo tutte le pietre (solo 4) e, comunque, non sapremmo dove metterle. Potresti darci qualche dritta?" Esimi **Luca e Simo**, provvedo subito a inoltrare il vostro SOS ai lettori.

GamesRADAR
PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali, dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.



① Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

② Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

③ Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

⑨ Il Nuovo Numero

Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

⑩ Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

④ I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

⑤ Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

⑥ Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

⑦ Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

⑧ Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.



QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!



Come testimonia la splendida immagine postata da radeon89, il Thread "Screenshot Games di paesaggi, tramonti..." sta riscuotendo un notevole successo.



Entriamo subito nel vivo dell'azione con il **Thread** a cura di 8scorpion7 "Qual è il gioco...", tratto dal **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di GamesRadar.it. Chiede il saggio: Secondo voi, qual è il gioco più adatto per spremere al massimo le potenzialità della mia nuova 6800GT? Risponde il maestro Morto_che_cammina: *Tetris, Half-Life 2 o Doom 3*. Ma che spiritosone! *Tetris* merita applausi, ma al massimo spreme le meningi, quanto agli altri due, appoggio più la mozione *HL 2*, che quella *Doom 3*.
Cambiamo discorso e diamo subito una mano ad Alen Van, che in "Picchiaduro a scorrimento su PC. Ne esistono?" dice: A parte il remake di *Streets of Rage* e tutti gli emulatori esistenti, conoscete altri freeware del genere? Sapete se esistono, anche da acquistare, titoli di 2 o 3 anni fa? Insomma, voglio sfruttare il mio converter per il DualShock della PS2 (...). Allora, per sfruttare il convertitore puoi giocare a un po' di tutto, non solo ai picchiaduro con scrolling (vai di sportivi e di piattaforme, per esempio), ma se proprio non desideri esplorare nuovi generi, ti suggerisco di seguire il consiglio di RoyalEagle: *Fighting Force* non è brutto, ma è vecchio, oppure cercare prodotti multiformato più "moderni". Sono tutte cosine 3D, ma la giocabilità non si discosta troppo dalle "mazzate" a scorrimento. Ovviamente, in entrambi i casi si tratta di mettere mano al portafogli, quindi potresti fare come hiper, che in "*TRON 2.0*" sottolinea l'importanza di andare a caccia di affari tra gli scaffali: Ho trovato in un negozio *TRON 2.0* a soli 15 euro. Secondo voi è ancora un buon affare? Sì, lo è, anche se, come afferma giustamente agente_47: Se è in inglese non prenderlo, farai fatica a capire tutti i tipi di potenziamenti che ci sono e anche la trama. Io l'ho finito in italiano e ti confermo che 15 euro è un buon prezzo. Da cosa nasce cosa, ed ecco farsi sotto pentothal: *TRON 2.0* è molto bello, ma per la stessa cifra è meglio *KOTOR*... Secondo me, a 15 euro è bello quasi tutto... infatti, hiper: Ho deciso, prenderò *KOTOR* e fra una settimana *TRON 2.0*. Grazie a tutti! Tranquillo, è stato un piacere.

Sul **Forum**, di gente simpatica ce n'è parecchia, ma che dire dei creativi? Cioè di quei tipi alla Railgods, che in un impeto artistico lanciano in Rete un'idea come "Screenshot Games di paesaggi, tramonti...": Posto questo **Thread** per mettere screen di paesaggi, tramonti, eccetera, di giochi naturalmente! Liquidiamo i guastafeste tipo Riccardo90: Questo **Thread** lo trovo inutile (tutti hanno il diritto di dire la loro!) e concentriamoci, piuttosto, sull'immagine pubblicata in questa pagina, apprezzandone la vena artistica e consigliando a tutti di partecipare alla mostra online.

Purtroppo, come chi bazzica in ambiente Windows sa bene, i momenti belli e poetici durano quanto durano e le brutte sorprese sono sempre in agguato. Lo dimostra il **Sondaggio** "Quante volte formattate l'HD in un anno?" proposto da HellCiccio: Scusate la curiosità malsana, ma l'idea è venuta da un altro **Thread**. Prima di vedere da dove è scoccata l'infausta scintilla, vorrei porre all'attenzione degli amati forensi il 43% di supereroi che va di format una volta al mese, nonché sul 40% di deformattati cronici che, come il sottoscritto Skulz: Non formatta mai! Comunque, risaliamo alla radice del **Sondaggio**, ispirato a HellCiccio dal **Thread** "Maledetto SP2" di cdellabona: Accidenti... ieri pomeriggio mi è venuto in mente di installare la stampante. La collego e mi dice di mettere i driver. Li installo e puf! Il sistema saluta e mi tocca fare un ripristino forzato. Ahi, si mette male... Mi informo, e viene fuori che i driver non sono compatibili con l'SP2. Allora vado a scaricare quelli più recenti, ma... puf, il solito errore. Ora, dico io, ma è possibile che una multinazionale faccia fatica a distribuire dei driver nuovi? Non ho voglia di togliere l'SP2, ma se fossi costretto a farlo? L'epilogo funesto lo affido a stevross: Anche se riuscissi a disinstallarli, rimarrebbe comunque qualcosa nel registro e, indubbiamente, avresti problemi in futuro. Mi sa che è meglio se... non dirlo, non dirlo ... formatti. Ecco, bravo!

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco qualche citazione per iniziare a conoscerli.

Music Radar
"I 3 cantanti italiani migliori", autore djalx
Riccardo Cocciante, Vasco Rossi e Adriano Celentano. Ognuno di loro ha uno stile che lo contraddistingue... Ascoltare le loro voci, le loro canzoni, mi regala grandi emozioni.

RetroRadar
"Il gioco più difficile da finire e non di tutti i tempi?", autore neosamus
Chiudi gli occhi, pesca a caso un titolo vecchio e avrai un gioco difficile da finire. Alcuni erano palesemente impossibili da portare a termine con una partita. Vedi *Spiderman* o *Metamorphic Force*, picchiaduro a scorrimento dove l'energia scende con il passare del tempo.

Dailyrando/DailyStyle
"Tarocco è bello...", autore Lupin III
Oggi al cambio dell'ora, mentre stavo copiando i compiti, si è presentato un tizio che io e i miei amici conosciamo, e ci ha offerto dei jeans D&G a 100 euro (ovviamente erano tarocchi). Il mio amico guarda l'etichetta e poi gli fa: ma l'ologramma di originalità dov'è? E lui: l'ho staccato perché mi dava fastidio!

GLOSSARIO

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI COMPUTER

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AI CD

In *Star Wars: Republic Commando* ci attendono le azioni della guerra dei Cloni. Inoltre, questo mese GMC offre le partite di *UEFA Champions League 2004-2005*, le avventure del leggendario Sam Fisher in *Splinter Cell: Chaos Theory* e un viaggio nel mondo informatico di *Darwinia*.

A cura di **Marcello Cirillo**

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

GIOCANDO SI IMPARA

Tra gli shareware di questo mese, troviamo anche un piccolo gioco, divertente e istruttivo allo stesso tempo. In *Typer Shark Deluxe* impersoneremo un palombaro alla ricerca di preziosi tesori sommersi che, per difendersi dalle insidiose creature degli abissi, dovrà fare affidamento sulla nostra abilità di dattilografi. Per eliminare ciascuna minaccia, bisognerà scrivere rapidamente le parole con cui sarà marcata. Allo scopo di incrementare la nostra abilità, poi, l'originale gioco ci offre anche un addestramento in cui sono spiegate le basi della dattilografia, per imparare a usare tutte le dita per scrivere sulla tastiera.

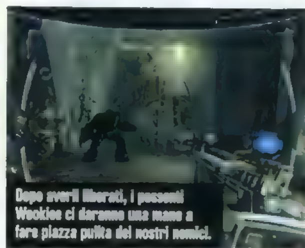


SPARATUTTO

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

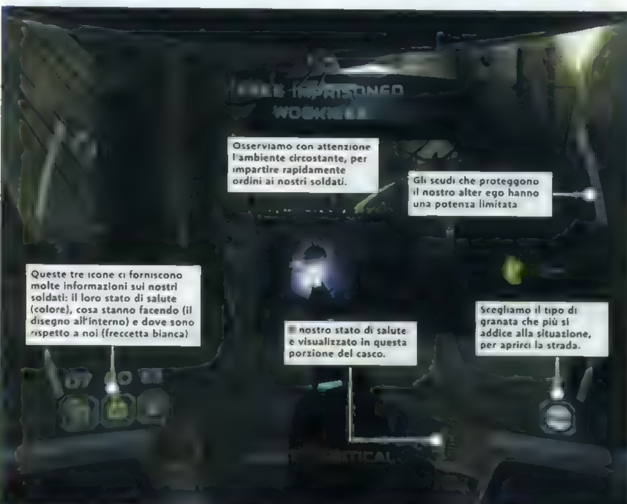
La Repubblica ha bisogno di noi e della nostra squadra d'assalto.

Ambientato in piena guerra dei Cloni, *Star Wars: Republic Commando* ci offre un tipo di azione un po' differente rispetto a quella che troviamo negli altri sparatutto in prima persona.
Oltre a controllare direttamente il nostro alter ego, infatti, potremo – e dovremo, se vogliamo sopravvivere – impartire ordini agli altri membri della squadra, per coordinarne i movimenti in battaglia. Ciascuno dei tre soldati che ci accompagnano sarà dotato di abilità ed equipaggiamento che lo renderanno particolarmente adeguato per compiti specifici: il cecchino, per esempio, se fatto appostare nel punto giusto, spianerà l'avanzata della squadra riducendo al minimo i rischi.
Tattica e azione si mischiano in questo titolo: se, a volte, per superare un passaggio difficile dovremo solo piazzare i nostri cloni nella posizione prevista al momento giusto, in altri casi sarà lasciata più libertà al giocatore, che non si sentirà troppo vincolato a mosse specifiche.
Uno strumento fondamentale per tenere sotto controllo la situazione sarà il display del nostro casco. Con un solo colpo d'occhio, verremo a conoscenza di ogni informazione che ci potrebbe essere utile per organizzare i movimenti del gruppo d'assalto, come la posizione e lo stato di salute di ciascun soldato, o l'azione che questi starà eseguendo.
Il demo di *Star Wars: Republic Commando* ci porta sul pianeta dei Wookiee, Kashyyyk, dove il leader di questi colossi è stato incarcerato. Dopo aver raggiunto la prigione, la battaglia entrerà nel vivo e solo la nostra abilità di stratega e combattente ci permetterà di sopravvivere alle numerose ondate di nemici.
A pagina 92 della rivista, troveremo la recensione approfondita del gioco completo *Star Wars: Republic Commando*.


Dopo averli liberati, i possenti Wookiee ci daranno una mano a fare piazza pulita dei nostri nemici.







Osserviamo con attenzione l'ambiente circostante, per impartire rapidamente ordini ai nostri soldati.

Gli scudi che proteggono il nostro alter ego hanno una potenza limitata

Queste tre icone ci forniscono molte informazioni sui nostri soldati: il loro stato di salute (colore), cosa stanno facendo (il disegno all'interno) e dove sono rispetto a noi (freccetta bianca)

Il nostro stato di salute è visualizzato in questa porzione del casco.

Scegliamo il tipo di granata che più si addice alla situazione, per aprirci la strada.

COMANDI PRINCIPALI

Mouse - Movimento dello sguardo
W/A/S/D - Movimento
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Tasto destro del mouse - Per lancia una granata
Rotella del mouse Zoom/Cambio dell'arma
Q Per selezionare la granata
F Per usare
Spazio - Per saltare
C - Per accucciarsi
1/5 - Per cambiare arma
F1/F4 Per impostare il comportamento della squadra

■ **Casa** LucasArts
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 610 MB HD, Scheda 3D 64 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio selezioniamo **Programmi\LucasArts\Star Wars Republic Commando Demo\Uninstall Star Wars Republic Commando Demo**. Scegliamo di eliminare completamente il gioco e procediamo. Ogni traccia di *SW Republic Commando* sarà rimossa dal nostro computer.

GIOCO DI CALCIO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Il trofeo più ambito dalle squadre di tutta Europa approda sui nostri monitor.



La Champions League è un trofeo seguito da decine di milioni di appassionati in tutto il Vecchio Continente, ed è proprio intorno alla corsa per la vittoria dell'ambita coppa che ruota il nuovo titolo calcistico firmato EA Sports.
Dal punto di vista delle dinamiche di gioco, *UEFA Champions League 2004-2005* presenta il completamento di alcune migliorie già apprezzate in *FIFA Football 2005*, regalandoci un'esperienza di gioco verosimile e divertente allo stesso tempo. Certo, il fianco rimane comunque scoperto a qualche critica, come la decisione (apparentemente inspiegabile) di inserire due bande nere sopra e sotto la schermata di gioco, che impediscono una visuale più ampia dell'azione.
Il bilancio complessivo resta, in ogni caso, assolutamente positivo.
La partita offerta dal demo vede in campo Chelsea e Bayern Monaco: oltre all'ovvio obiettivo di vincere il match, ci verranno assegnate anche delle "sotto missioni" (nello specifico, per esempio, marcare una rete nei primi dieci minuti di gioco), che, se portate a termine, ci garantiranno punti bonus.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali - Movimento del giocatore
SHIFT+Frecce direzionali - Freestyle/effetto calcio punizione/movimento del destinatario del passaggio
A - Pallonetto/scivolata
S - Passaggio/cambio giocatore
D - Tiro/contrasto
Q - Corsa/chiamata raddoppio di marcatura
W - Palla filtrante/uscita portiere
E - Scatto
ESC - Pausa

■ **Casa** EA Sports
■ **Requisiti** PIII 700, 256 MB RAM, 200 MB HD, Scheda 3D 32 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo Programmi\EA SPORTS\UEFA Champions League 2004 - 2005 Demo\Rimuovi UEFA Champions League 2004 - 2005 Demo
Ogni traccia del gioco sarà eliminata dal nostro computer.

"Un'esperienza di gioco divertente"


Il sistema di controllo della palla è pratico e verosimile allo stesso tempo.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque gli shareware che troviamo per riempire le nostre pause in maniera divertente: accanto al tradizionale, ma sempre apprezzato remake di *Arcanoid*, questa volta rappresentato dal tridimensionale *Magic Ball 2*, non possiamo non menzionare *Typer Shark Deluxe*, dove vestiremo i panni di un impavido palombaro dattilografo. Anche *Atlantis*, *Super Collapse II* e il simpatico *Dropheads* ci allieteranno per qualche ora.



La sezione Utility di questo mese propone i programmi indispensabili per sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, per leggere i file in formato pdf. Possiamo trovare, inoltre, anche programmi più specifici, come 3D Analyzer o StarForce Clean. Per accedere al programma **GMC Cheats!**, che contiene le preziose gabole, scegliamo dall'elenco **Trucchi GMC** e clicchiamo sul pulsante **Esegui**.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Sui CD e sul DVD allegati alle rispettive edizioni della rivista è presente una vasta collezione delle soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà (sul DVD in formato PDF). Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma **GMC Cheats!**, vera enciclopedia di gabole da consultare per cavarsela in qualsiasi situazione.



Nella sezione Mod del CD di questo mese troviamo, come di consueto, manuale e copertine del gioco allegato *V-Rally 3*.
Oltre a questo, ci attendono una guida completa a tutti i trucchi disponibili per *Gothic II* in formato pdf e un Mod per *Halo*, grazie a cui potremo controllare il nostro eroe con una visuale in terza persona.



La mole dei demo presentati questo mese lascia spazio sul DVD a un solo video: diamo un'occhiata a quanto ci aspetta in *GTR - FIA GT Racing Game* (recensito a pagina 108) grazie a un filmato molto interessante.



Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
Star Wars: Rupublic Commando
UEFA Champions League 2004-2005
Darwinia

SHAREWARE
Atlantis
Typer Shark Deluxe
Super Collapse II

UTILITY
Adobe Acrobat Reader 7.0
ObjectDock
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.42
StarForce Clean
3D Analyzer

ADD ON
Copertine e Manuale per V-Rally 3
Manuale e copertine, sia nel formato adatto alle custodie per CD, sia per quelle da DVD, del gioco allegato questo mese da GMC: *V-Rally 3*.

STRATEGIA/ROMPICAPO

DARWINIA

Un mondo artificiale da difendere a colpi di programmi.

L'originalità è un pregio sempre più raro in un videogioco, eppure *Darwinia* va oltre, riuscendo addirittura a stupirci con una veste grafica assolutamente inusuale e una trama innovativa.
Ci troviamo in un mondo virtuale, dove esseri chiamati Darvinian, forme di vita senzienti realizzate da un genio dell'informatica, sono in grave pericolo: un virus si sta diffondendo nel sistema e l'unico modo per fermarlo è intervenire con altri programmi, che controlleremo direttamente.
Ciccando sul pulsante **Esegui** dell'interfaccia, estrarremo i file del gioco in una cartella a nostro piacere (tipicamente **c:\games\darwiniademo**).

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Per spostare la telecamera
Mouse – Rotazione della telecamera
Q/E/Rotella del mouse – Zoom
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/ordina spostamento
Tasto destro del mouse – Fuoco
H – Aiuto in linea
TAB – Per rivedere tutti gli aiuti

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Per eliminare ogni traccia di *Darwinia*, cancelliamo semplicemente tutti i file estratti durante l'installazione.


Per eliminare il virus, avremo bisogno di armi sempre più potenti.

Terminata l'estrazione, apriamo la directory appena indicata e lanciamo con un doppio clic **darwinia.exe**.
Troviamo la prova di *Darwinia* a pagina 120 di questo stesso numero di GMC.

■ **Casa** Introversion Software
■ **Requisiti** PIII 600, 128 MB RAM, 11 MB HD, Scheda 3D 32 MB

GIOCO STEALTH

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Pirati informatici e sanguinari rapitori: pane per i denti dell'agente Fisher!



Una guerra informatica sta scoppiando in Estremo Oriente. L'economia Giapponese non è in buone acque a causa di alcuni attacchi a vitali sistemi informativi, e gli Stati Uniti devono intervenire in favore dell'alleato contro Corea del Nord e Cina.
Una battaglia basata su spionaggio informatico di alto livello, alla quale, ovviamente, Third Echelon non può mancare. La speciale sezione della NSA schiera in campo i suoi uomini migliori, tra cui il nostro leggendario alter ego, il silenzioso, efficiente e letale Sam Fisher.
Nella missione proposta nel demo, dovremo confrontarci con un gruppo di mercenari che hanno rapito un professore specializzato in algoritmi per computer, tanto avanzati quanto importanti. Dal momento che sarebbe molto pericoloso se le informazioni in suo possesso cadessero nelle mani sbagliate, il nostro obiettivo sarà trovare lo scienziato rapito ed evitare la diffusione dei dati.
Come sempre, il miglior alleato dell'agente Fisher sarà la discrezione: la superiorità numerica degli avversari non ci permetterà di rivelare la nostra presenza e l'equipaggiamento di cui saremo dotati, per quanto eccellente, sarà inutile se non ne faremo un uso più che ragionato.

"Il miglior alleato di Sam Fisher sarà la discrezione"


Catturare un nemico senza ucciderlo ci permetterà di interrogarlo, per scoprire preziose informazioni.

■ **Casa** Ubisoft
■ **Requisiti** Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 720 MB HD, Scheda 3D 64 MB

COMANDI PRINCIPALI
Mouse – Movimento dello sguardo
W/A/S/D – Movimento
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Fuoco alternativo
CTRL – Inventario
E – Per imbracciare l'arma
R – Per ricaricare
SHIFT – Salto
Invio – Interazione
1/4 – Vison speciali
Rotella del mouse – Per cambiare andatura
C – Per accucciarsi

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Ubisoft\Demo\Tom Clancy's Splinter Cell 3 - Chaos Theory\Uninstall Tom Clancy's Splinter Cell 3 - Chaos Theory Demo**
Scegliamo di eliminare completamente il gioco, comprese le partite salvate e procediamo.
Riavviamo il computer quando ci verrà chiesto. Per eliminare anche le ultime tracce di *Splinter Cell Chaos Theory* dal sistema, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Ubisoft\Demo\Tom Clancy's Splinter Cell 3 - Chaos Theory**.

Lista completa dei contenuti del CD 4

DEMO
Splinter Cell: Chaos Theory

SHAREWARE
Dropheads
Magic Ball 2

ADD ON
Trucchi per Gothic II
Un prezioso documento per tutti gli appassionati di *Gothic II* che si trovassero in difficoltà. Contiene una tonnellata di trucchi che ci aiuteranno a superare ogni situazione.

Third Person Mod (Mod per Halo)
Lasciamo in esecuzione il programma di questo Mod quando giochiamo a *Halo*: così facendo, l'inquadratura con cui osserveremo il nostro alter ego sarà in terza persona.

GIOCO COMPLETO V-RALLY 3

Correndo come dei pazzi sul computer non si perdono i punti della patente, ma anzi si guadagnano quelli necessari a diventare campioni del mondo di rally.

COME GIOCARE?

Dopo aver installato *V-Rally 3*, seguendo le istruzioni riportate nell'apposita sezione di queste pagine, avviamo il gioco e creiamo il nostro nuovo profilo, stabilendo il nome e la nazionalità del pilota. A questo punto, saremo in grado di affrontare una carriera nella modalità V-Rally, oppure potremo competere nelle prove singole (modalità Quick Races), per testare le nostre doti senza mettere in gioco la reputazione.

REQUISITI DI SISTEMA

Per affrontare le prove speciali di *V-Rally 3* è sufficiente disporre di un computer basato su un processore Pentium III 800, con 128 MB di RAM e dotato di una scheda 3D da 32 MB compatibile DirectX 9.0. Lo spazio necessario su hard disk è di 1,8 GB. Tuttavia, per correre in una cornice ad alta risoluzione ricca di dettagli, la configurazione deve salire a un PIII 1,2 GHz, con 256 MB di RAM ed equipaggiato con una scheda 3D da 64 MB. *V-Rally 3* è compatibile con Windows 98, ME, 2000 e XP.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

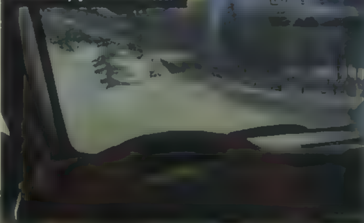
Dopo aver inserito il CD 1 nel lettore del PC, è necessario attendere alcuni secondi per l'avvio automatico del programma di installazione. Tuttavia, nel caso in cui l'Autorun fosse disattivato, si rende necessario esplorare il disco e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Nel corso della procedura, verrà richiesto l'inserimento del CD 2, indispensabile per il corretto completamento dell'operazione. A installazione ultimata, *V-Rally 3* sarà pronto a dare spettacolo. Per avviare la procedura di disinstallazione è sufficiente accedere al gruppo **Start\Programmi\Atari\VRally3** e cliccare sul collegamento **Disinstalla VRally3**.



Dopo aver completato una prova speciale è possibile apprezzare il proprio stile di guida nel replay.

IL computer è lo strumento ideale per mettere alla prova la propria abilità al volante. La disponibilità di prodotti dedicati alle quattro ruote è, infatti, molto ampia.

Un numero tanto vasto di realizzazioni contempla titoli simulativi (per esempio *GTR – FIA GT Racing Simulation*, di cui si può leggere la recensione su questo numero di GMC a pagina 108) e altri che, invece, seguono un approccio prettamente arcade. In quest'ultima categoria rientra a pieno merito *V-Rally 3*, il gioco di guida sviluppato da Eden per soddisfare le esigenze degli appassionati di rally. Si tratta di un titolo estremamente bilanciato, caratterizzato da un modello dinamico al contempo credibile e permissivo. La sua giocabilità immediata si basa su un sistema di controllo privo di sbavature, mediante il quale è consentito sfrecciare sulle diverse superfici dei tracciati (ghiaccio, sabbia, terra, asfalto) senza dover ricorrere a un dispositivo di controllo analogico. Per sfruttare al massimo i cavalli delle 20 vetture



La visuale interna all'abitacolo è soggetta a vibrazioni tanto realistiche, quanto fastidiose.

presenti, è sufficiente picchiettare sapientemente sui tasti ed eseguire derapate e curve in controsterzo di grande efficacia.

La modalità principale di *V-Rally 3* consiste in una carriera completa, che accompagna il pilota virtuale dalle prime esperienze sui tracciati, fino alla conquista dei vertici della classifica mondiale. Attenzione, però: per



Come indicato dalle icone sul lato destro, urtare violentemente un albero comporta danni notevoli.



riuscire nella scalata al successo non basta semplicemente essere degli assi del volante, ma bisogna anche gestire gli aspetti contrattuali, seguendone costantemente gli sviluppi mediante il programma di posta elettronica disponibile nel proprio ufficio.

Per chi non volesse assumersi l'impegno di una carriera nel mondo dei rally, è disponibile la modalità per le gare veloci, in virtù della quale si ha l'opportunità di sedere al posto di guida di un bolide e andare a caccia di tempi record lungo ben 48 prove speciali. Trattando di queste ultime, in particolare della loro resa estetica, va sottolineato il prezioso lavoro di conversione eseguito dagli sviluppatori, che sono riusciti ad adattare alle caratteristiche hardware dei PC la grafica di *V-Rally 3*, originariamente destinata a soddisfare i parametri delle console. Ecco, quindi, che i lettori di GMC hanno l'opportunità di scatenare le loro schede grafiche, esagerando nella risoluzione (fino a un massimo di 1600x1200) e godendo dello spettacolo dell'Environmental Mapping, un sistema che riflette in tempo reale il paesaggio sulle carrozzerie e sui vetri delle vetture.

Ovviamente, siccome non tutti i giocatori dispongono di un computer di ultima generazione, *V-Rally 3* offre un menu di opzioni grafiche da utilizzare per ottenere il giusto compromesso tra ricchezza dei dettagli e stabilità del frame rate.

Solo in assenza di rallentamenti, infatti, è possibile apprezzare le diverse visuali presenti nel gioco e decidere se affrontare le prove in (relativa) sicurezza mediante la comoda inquadratura esterna, o se avvalersi di quella soggettiva interna all'abitacolo e calcolare al millimetro ogni traiettoria. In entrambi i casi, è comunque necessario correre con cognizione di causa, evitando quanto possibile di uscire bruscamente dalla carreggiata per non mettere a repentaglio l'integrità meccanica dell'auto. I danni rappresentano uno spauracchio per ogni pilota impegnato nella modalità carriera e vanno evitati per non mandare in fumo una prestazione da record.

In conclusione, prima di dare spazio alle gare di *V-Rally 3*, sottolineiamo che il gioco è interamente tradotto e doppiato (per la voce del navigatore) in italiano. GIOCHI COMPUTER



La sagoma scura rappresenta la cosiddetta "ghost car", che indica il tempo record del tracciato.

I TASTI PRINCIPALI

V-Rally 3 offre l'opportunità di modificare a proprio piacimento i comandi, che sono comunque disposti in maniera estremamente pratica anche nella configurazione originale.

Freccia direzionale su – Per accelerare
Freccia direzionale giù – Per frenare/Retromarcia
Freccia direzionale sinistra – Per sterzare a sinistra
Freccia direzionale destra – Per sterzare a destra
Barra spaziatrice – Freno a mano
S – Per cambiare marcia (cambio manuale)
X – Per scalare marcia (cambio manuale)
C – Per cambiare visuale
R – Visuale posteriore
B – Per riposizionare la vettura
Esc – Pausa

MANUALE E COPERTINE

All'interno del CD 3 e del DVD di GMC, nella cartella **Dati\Mod\V-Rally 3**, sono presenti il manuale in italiano in formato PDF e le copertine di *V-Rally 3*, da stampare e utilizzare per abbellire le apposite custodie in formato CD e DVD. A chi avesse acquistato l'edizione DVD, basterà girare la copertina della custodia per trovare quella di *V-Rally 3*.

DIVERTIMENTO INTEGRALE

V-Rally 3 non dispone del supporto per il gioco online, ma permette comunque di sfidare altri piloti utilizzando a turno lo stesso computer.
Nella modalità Sfida un massimo di quattro partecipanti deve competere impiegando la medesima vettura su tre prove speciali, tratte da diversi eventi. Se, invece, si desidera dare a ciascuno la possibilità di selezionare un bolide specifico, la scelta deve ricadere sulla Gara a tempo, in cui ogni giocatore è libero di affrontare la prova con l'auto che preferisce.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, facciamo riferimento al Forum del nostro sito, http://forum. gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contact, dove troviamo una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,70 Euro

Se non ci bastano i CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troveremo i seguenti contenuti speciali.

DEMO

ACT OF WAR

P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Act of War è il nuovo gioco di strategia in tempo reale del catalogo Atari, sviluppato da Eugen Systems con la consulenza dello scrittore Dale Brown, grande esperto di temi militari. La versione di prova presente sul DVD offre l'opportunità di affrontare una missione della modalità single player e di apprezzare l'ambientazione realistica del titolo. *Act of War* racconta le gesta dell'unità antiterrorismo Talon Task Force, impegnata a combattere su scala globale i nemici della libertà. Dopo aver avviato il gioco, non esitiamo a scorrere con l'indicatore del mouse tutte le finestre di comando presenti sul monitor, in modo da poterne leggere le spiegazioni (in inglese). Successivamente, impegniamoci a portare a termine gli obiettivi del livello Falling Hawk, ambientato in una città egiziana in riva al mare.

CLIENT DI ANARCHY ONLINE

PIII 450 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet

Questo gioco di ruolo online ci porta alla scoperta dell'anno 29475, rendendoci partecipi della lotta che intercorre tra tre fazioni (Omni-Tek, Clan Ribelli e Neutrali), per il controllo del Notum, la fonte di energia utilizzata per lo sviluppo delle nanotecnologie. Per scoprire i dettagli su *Anarchy Online*, approfondire la fase di registrazione del Client e la creazione del personaggio non rimane che leggere con attenzione la guida confezionata dagli esperti di GMC, a pagina 28.

FLATOUT

P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il gioco di guida di Bugbear Entertainment torna a dare spettacolo sul DVD con una nuova versione dimostrativa, che pur proponendo i tracciati del demo presente nel numero 98 di GMC, consente comunque di apprezzare i miglioramenti apportati dalla patch v1.1 del gioco completo. Chi avesse ancora dei dubbi riguardo la mole di divertimento presente in *FlatOut*, può cimentarsi nelle gare (a suon di sportellate) sui circuiti di Finchley Forest e Fairgrass Ground, oltre che sperimentare il lancio del pilota nel Grand Slam Stadium.

MR. CHEESE E I PREDATORI DELLA RICETTA PERDUTA

PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il videogioco prodotto con il contributo del Ministero Politiche Agricole è la dimostrazione di come ci si possa divertire sul PC, anche senza vestire sempre i panni di eroi tutti forza e coraggio. Il piccolo Lollo è il protagonista di una folle avventura tridimensionale, durante la quale dovrà recuperare i pezzi della ricetta del Provolone Valpadana DOP. Il prelibato formaggio è stato sabotato mediante il cannone "muffatore" dal perfido e puzzolente Protto, un impostore cacciato dalla comunità dei provoloni per via della sua origine non certificata. Per venire a capo della folle avventura, non scordiamo di sorseggiare i bicchieroni di latte, che aiutano Lollo a tenersi sempre in forma.

NASCAR SIMRACING

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Due i tracciati disponibili nella versione dimostrativa del simulatore del campionato NASCAR sviluppato da EA. I circuiti, Indianapolis Motor Speedway e Kansas Speedway, per quanto caratterizzati dalla struttura ad anello cara agli appassionati statunitensi, sono perfetti per apprezzare il modello dinamico delle vetture e il realismo del sistema di controllo. Il demo, dedicato alla modalità single player, mette a disposizione del pilota un solo bolide (Ford 97) e apre agli esperti l'opportunità di modificare nei dettagli le gare, configurandone, per esempio, la lunghezza e le condizioni meteorologiche.

Per via del suo approccio realistico alle corse, è consigliabile affrontare *NASCAR SimRacing* utilizzando una periferica analogica (meglio ancora un volante). Se non disponiamo di un simile strumento, possiamo comunque definire personalmente i controlli da tastiera.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet

Concepito come espansione per *Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory* è poi diventato un gioco multiplayer a sé stante, distribuito gratuitamente su Internet. Ovviamente, GMC non poteva esimersi dal proporlo ai propri lettori sul supporto digitale, per consentire a tutti di apprezzarne la giocabilità basata sullo spirito di squadra. Le mappe presenti nel pacchetto possono essere affrontate singolarmente, oppure nel contesto della modalità campagna, arricchita dalla capacità dei personaggi di acquisire abilità nel corso dei livelli. Per installare correttamente il gioco, avviamo prima l'eseguibile **wolfet.exe** presente nella directory **Return to Castle Wolfenstein Enemy Territory Client** e, successivamente, aggiorniamo il tutto mediante il file **et_patch_1.02**. Prima di passare ad altro argomento, ricordiamo che sullo stesso DVD è disponibile anche il Mod *ETF*, sviluppato appositamente per *Enemy Territory*.

SKI RESORT EXTREME

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

La gestione dei parchi di divertimento raccoglie, da tempo, un nutrito stuolo di appassionati, che non vedono l'ora di costruire e gestire sul PC i loro personalissimi luna park. Il gioco di Cat Daddy parte dal medesimo concetto spassoso, modificando però l'ambientazione della sfida e invitando a cimentarsi nello sviluppo di un comprensorio sciistico.

Ci converrà partire dal Tutorial e prendere confidenza con l'interfaccia di controllo, poi sarà la volta del livello Action Gentle Slopes e della sfida Get People in the Park. Infine, quando saremo diventati dei veri e propri esperti di pendii innevati, non ci rimarrà che indossare i panni dei progettisti e creare da zero tutti i nostri impianti e i servizi per gli sciatori.

TRIBES: VENGEANCE

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il motore grafico di *Unreal* torna d'attualità grazie a *Tribes: Vengeance*. Lo sparatutto in soggettiva sviluppato da Irrational Games è palesemente orientato alle sfide multiplayer online, ma offre anche una solida modalità single player, che è per l'appunto la protagonista della versione demo presente sul DVD.

Nel solo livello disponibile impersoneremo il robot killer Mercury e dovremo dare la caccia al capitano Phoenix, piombando come dei falchi sulla base del suo clan.

PATCH

ARMIES OF EXIGO

L'aggiornamento apporta delle modifiche alla chat online, convogliando in un'unica stanza di discussione (AoX Chat) gli utenti, e corregge i problemi riscontrati nella gestione del Ladder Rankings.

COPS 2170 THE POWER OF LAW V.1.22

La patch 1.22 di *Cops 2170: The Power of Law* pone rimedio all'instabilità del gioco, che in alcuni casi poteva portare al crash del sistema, e corregge il problema relativo al sonoro in Windows 2000. La recensione di *Cops 2170* è a pagina 116 di questo numero.

NASCAR RACING 2003 SEASON V.1.2.0.1

Una patch essenziale per tutti gli appassionati della simulazione di guida di EA. La versione 1.2.0.1. comprende numerosi miglioramenti e correzioni, sia a livello di giocabilità, sia di gestione delle partite multiplayer.

Tra i più importanti segnaliamo il bilanciamento della I.A., che ora limita la tendenza dei piloti con vetture danneggiate a ritirarsi dalla competizione, e la possibilità di disattivare il controllo della trazione e il sistema anti-bloccaggio anche quando l'acceleratore e il freno vengono assegnati a un controllo digitale (tastiera o pulsante del joystick).

L'aggiornamento tocca, inoltre, aspetti relativi alla telemetria, al modello dinamico e al motore grafico.

PACIFIC FIGHTERS DA V.3.03 (3.03M) A V.3.04 (3.04M)

La nuova patch di *Pacific Fighters* va utilizzata dopo che si è provveduto ad aggiornare il gioco alla versione 3.03, magari utilizzando il file inserito nel precedente numero di GMC. Il pacchetto di aggiornamenti consta di due versioni, una dedicata ai giocatori che utilizzano il gioco in versione Stand Alone (directory **PFStandAlone**), l'altra per chi lo ha installato come parte del gruppo *Forgotten Battles* più *Ace Expansion Pack* (directory **PF+FB+AEP**). Per tutte le informazioni relative alla fase di installazione possiamo consultare il documento (in inglese) **Readme_v3.04** presente nella cartella **Pacific Fighters 3.03 to 3.04**.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

PC CALCIO 2005 V1.8
È disponibile la prima patch per il gioco manageriale *PC Calcio 2005*. Il file **PCC2005_PATCH_v17_v18** è indispensabile per aggiornare le rose delle squadre, oltre che per correggere gli errori rilevati nelle partite di coppa e nel sistema relativo alla promozione delle squadre al termine dei campionati. Nella medesima directory è disponibile, inoltre, l'archivio compresso **PC_Calcio_CDPATCH**, all'interno del quale troviamo due piccole patch da utilizzare se il gioco si imbattesse in problemi durante la fase di avvio.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 V1.2 EU
La seconda patch distribuita per il manageriale di Atari apporta alcune modifiche al bilanciamento della giocabilità della versione europea di *RollerCoaster Tycoon 3*. Inoltre, sono stati corretti numerosi bug ed è stato migliorato il comportamento dell'ispettore del parco.

THE SIMS 2 V1.0.0.994
Nella directory **The Sims 2** troveremo le due versioni dell'ultima patch distribuita da Maxis per le edizioni CD e DVD del gioco. L'aggiornamento va utilizzato anche per correggere il problema relativo al download dei nuovi oggetti.

ADD ON

DOOM 3 - CLASSIC DOOM 3 V0.25 ALPHA
Un Mod che permette di giocare con la grafica di *Doom 3* i livelli del primo indimenticabile episodio della serie di id Software. Per installarlo, è sufficiente cliccare sul file **classicdoom3_alpha_0_1_.20**.

DOOM 3 - DENTONS ULTRA REAL WEAPON MOD
Il Mod implementa il sonoro stereo surround per un'ampia serie di armi. Per procedere nell'installazione, basta estrarre il file **pak005.pk4** dall'archivio compresso e copiarlo nella directory **Programmi\doom 3\base**.

DOOM 3 - DOOM II FOR DOOM 3 MOD
Come suggerisce il titolo, questo Mod trasforma *Doom 3* nel secondo episodio della serie. Non esitiamo a decomprimere i file presenti nell'archivio **doomii_for_doom3_fixed** e a copiarli nella directory principale di *Doom 3*. Dopodiché, lanciamo il file **Doom 2 4 Doom 3.bat** e lasciamoci catturare dalla nostalgia.

DOOM 3 - ULTRA REALISTIC TACTICAL LIGHTS
Un Mod elementare, che crea un effetto luminoso più realistico per il faretto tattico installato sulle armi di *Doom 3*. Per portare a termine l'operazione, è necessario estrarre il file **URTLmod.pk4** dall'archivio compresso e copiarlo nella directory **Programmi\doom 3\base**.

DOOM 3 - WEAPON CLASSES
Anche in questo caso, la semplicità è alla base di un'evoluzione della giocabilità. Il presente Mod, infatti, suddivide in classi le armi e i gadget presenti nel gioco e pone dei limiti alla gestione del proprio arsenale. L'installazione è estremamente semplice, visto che si tratta solo di estrarre il file **game00.pk4** dall'archivio compresso **weaponclass** e copiarlo nella directory **Programmi\doom 3\base**.

ELEMENTAL PER DUNGEON SIEGE
La conversione totale per *Dungeon Siege* mette a disposizione circa 10 ore di gioco, da affrontare con tre nuove razze e più di 80 mostri. Procediamo nell'installazione lanciando il file **ElementalR3b2s1832** e, a processo concluso, aggiorniamo il pacchetto mediante la patch **ElementalR3b3s1842_from_R3b2s1832** presente nella medesima directory **Elemental**.

ETF V1.0 PER ENEMY TERRITORY
Dopo aver installato il gioco disponibile nella sezione Demo del DVD, diamo un ulteriore impulso alla mole di gioco di *Enemy Territory* installando il Mod *ETF*. In questo modo, inseriremo nel gioco 10 nuove classi di personaggi e 17 mappe per le modalità CTF, Capture & Hold e Duel and Assault. Per eseguire l'aggiornamento, dobbiamo semplicemente cliccare due volte sul file d'installazione **etf10_install**.

FORGOTTEN HOPE PER BATTLEFIELD 1942
Un Mod per giocare a *Battlefield 1942* nel periodo bellico tra il 1940 e il 1941, ovvero nei mesi in cui il potere della Wehrmacht era al massimo livello. Se abbiamo l'ardore di affrontare la situazione di pericolo, decomprimiamo il file **forgotten_hope_v0-65_full** e, in seguito, avviamo l'aggiornamento **forgotten_hope_0.65_to_0.66**. Infine, estraiamo i file dall'archivio compresso **havoc_fh_maps** e copiamo i file con espansione **.rfa** nella directory **battlefield1942\mods\FH\archives\bf1942\levels**.

HALF-LIFE 2 - DAY HARD SINGLEPLAYER MAP PART 1 & PART 2
Un Mod che ha per protagonista il fratello di Gordon Freeman, il quale, dopo essersi risvegliato in un appartamento, deve combattere contro i Combine per aprirsi la strada fino alla chiesa di Padre Gregori e, nella seconda parte, fino al tunnel che conduce fuori città. Per vivere questa spaventosa avventura estraiamo il file **dayHARDpart1.BSP** nella directory delle mappe di *Half-Life 2* e avviamo il gioco. Quindi, attiviamo la console e digitiamo **map dayHARDpart1** (oppure **map dayHARDpart2**).

HALF-LIFE 2 DIFFICULTY MOD 2.0
Trovate che *Half-Life 2* sia troppo impegnativo? Non c'è problema, perché GMC ha pronto per voi il Mod che riduce il livello di difficoltà e permette anche ai giocatori alle prime armi di fare bella figura nei panni di Gordon Freeman. Dopo aver scompattato l'archivio compresso, copiamo la cartella **DifficultyMod** nella directory **Programmi\Steam\Steamapps*account*\half life 2**. Aggiungiamo il parametro **-game DifficultyMod** nelle **Launch options** e lanciamo il gioco.

HALF-LIFE 2 - EMPTY MOD
Un Mod da utilizzare per creare un profilo alternativo in *Half-Life 2*, capace di supportare salvataggi e "settaggi" separati dall'installazione principale. Dato che l'installazione è complessa, consigliamo ai lettori di consultare il documento **Half-Life 2 - Empty Mod**.

HALF-LIFE 2 - MAPPE PER IL DEATHMATCH
Nella sezione Mod del DVD, troviamo un'ampia scelta di mappe da utilizzare nella modalità multiplayer del capolavoro di Valve. Per installare correttamente i diversi pacchetti e per leggere le informazioni relative alla loro ambientazione, consultiamo i documenti (in italiano) presenti nelle rispettive directory.

HALF-LIFE 2 - GARRY'S MOD V6A
Il motore fisico di *Half-Life 2* esaltato ed esagerato in tutte le sue caratteristiche. Per vedere cosa succede a scherzare con i codici, clicchiamo due volte sul file **garrysmodv6a** presente nell'omonima directory e seguiamo le istruzioni che compaiono a monitor.

HALF-LIFE 2 - SP MONSTER MASH
Una mappa per la modalità single player, in cui il giocatore ha il compito di utilizzare le armi più leggere sui nemici più deboli e quelle pesanti sui nemici più pericolosi. Estraiamo tutti i file presenti nell'archivio compresso e copiamoli nella directory delle mappe di *Half-Life 2*. Poi, apriamo la console dei comandi all'interno del gioco e digitiamo **map monster_mash**.

HAMSTERBASH PR 5.1 PER UNREAL TOURNAMENT 2004
I guerrieri di *UT 2004* si trasformano in criceti intrappolati all'interno di sfere di cristallo, con tutto ciò che ne consegue in termini di giocabilità. Decomprimiamo il file **hamsterbashpr5.1** nella directory principale di *Unreal Tournament 2004* e lanciamo il gioco, aggiungendo la stringa **-mod=HamsterBash** al percorso del file di avvio.

JURASSIC PARK MOD PER FAR CRY
Ecco cosa succede quando si decide di trasformare l'isola di *Far Cry* in un giardino zoologico teatro di inquietanti mutazioni genetiche. Per installare il Mod, è sufficiente cliccare due volte sul file **JPMOD_Alpha_0.0.9.8**.

MANUALE E MAPPA DEI TASTI PER ANARCHY ONLINE
Due documenti in formato PDF, da stampare per sfruttare al meglio il client di *Anarchy Online*, descritto nei dettagli nelle pagine seguenti della rivista.

MAP PACK PER FAR CRY
Il Map Pack include otto mappe per la modalità Assault e quattro per il TDM/FFA di *Far Cry*. Per utilizzarlo, scompattiamo il contenuto dell'archivio **TournamentMappack**, seguendo la struttura preimpostata delle directory **Levels** e **Objects**.

REDLINE GTP MOD PER NASCAR RACING 2003
Le vetture di Toyota, Sauber, Jaguar e Mazda, digitalizzate in maniera impeccabile, da utilizzare su molte piste famose, tra cui SPA e Suzuka, con tanto di successione dal giorno alla notte. Prima di procedere nell'installazione, aggiorniamo il gioco mediante la **patch v1.201** e in seguito avviamo il file **Redline_GTP_V1.0.0**.

UNOFFICIAL UBISOFT CUSTOM MAP PACK PER FAR CRY
Un'ampia selezione di mappe non ufficiali sviluppate da DocSEAL per il capolavoro di Crytek. Clicchiamo sul file di installazione **ubisoftmappack** e seguiamo le istruzioni a video.

SHAREWARE

Oltre ai giochi shareware presenti sui due CD, nell'edizione DVD sono disponibili altri titoli in grado di sprigionare un divertimento immediato e spensierato.

Adventure Inlay
Blackhawk Striker 2
Brickshooter Jr
Jigsaw365
Paradoxion
Sea War the Battles 2
Snail Mail
Tradewinds

VIDEO

Un solo video chiude il DVD di questo mese. Allacciamo le cinture di sicurezza e lasciamoci sconvolgere dalla velocità di *GTR – FIA GT Racing Game*.

GIOCHI COMPUTER

IL CLIENT DI ANARCHY ONLINE

Questo mese, l'edizione DVD di GMC e FunCom offrono a tutti la possibilità di entrare gratuitamente per quasi un anno nel fantascientifico mondo online di Rubi-Ka.

COME GIOCARE?

Per giocare ad *Anarchy Online* è necessario, innanzi tutto, installare sul PC il client contenuto all'interno del DVD, nella cartella **Dati\Demo\Anarchy Online**, lanciando il file **Install.exe**. Quindi bisognerà registrare un account gratuito, collegarsi al gioco e attendere lo scaricamento di eventuali patch. A questo punto, basterà selezionare l'opzione **Create New Character** dalla schermata di collegamento, dar vita al proprio personaggio, scegliergli un nome e giocare. Tratteremo dell'**Installazione**, della **Registrazione dell'account**, del **Primo collegamento e della Creazione del personaggio** negli spazi dedicati in queste pagine. Ricordiamo che la lingua "ufficiale" di *Anarchy Online* è l'inglese, che ci sarà utile sin dalle prime fasi del gioco.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare basterà un PII 300 o superiore, con 128 MB RAM, una scheda video 3D compatibile DirectX con 8 MB di RAM e una connessione a Internet ad almeno 56k. Noi consigliamo, però, almeno un PIII 800 e 256 MB di RAM. Il gioco occupa 1,1 GB su disco fisso. Alcune opzioni consentono di diminuire la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, ma la giocabilità non ne risulterà compromessa.

INSTALLAZIONE

Prima di dare il via all'installazione di *Anarchy Online*, disattiviamo eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Apriamo la cartella del DVD **Dati\Demo\Anarchy Online** e clicchiamo due volte sul file **Install.exe**. Alla prima schermata, premiamo **Next**, rispondiamo **Yes** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza. A questo punto, dovremo specificare dove installare il gioco. Definita l'installazione, continuiamo premendo **Next**, e quindi di nuovo **Next** nella schermata che ci chiede di confermare la directory di installazione. Al termine del processo, il programma ci chiederà se vorremo vedere la guida per i principianti (**in inglese**) e/o collegarci immediatamente al gioco. Basterà quindi cliccare su **Fine** per completare l'installazione.

NEL 2001, la società scandinava FunCom (la stessa cui dobbiamo la bellissima avventura grafica *The Longest Journey*) ha pubblicato *Anarchy Online*, il primo grande gioco di ruolo online di fantascienza.

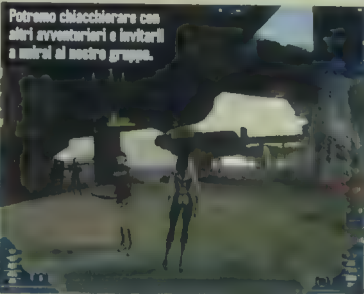
Ambientato sul lontano pianeta di Rubi-Ka nel lontanissimo anno 29475, *AO* vede tre fazioni (la potente multinazionale Omni-Tek, i Clan Ribelli e i Neutrali) competere per l'estrazione del preziosissimo Notum – un materiale che rappresenta l'unica fonte di energia per le emergenti nanotecnologie.

Queste ultime sono un concetto importante nel gioco e si basano sulla costruzione di macchine microscopiche (grandi come molecole o batteri) capaci di disgregare, manipolare e ricostruire l'essenza stessa della materia. Ciò permette la loro applicazione in un vasto numero di campi, che vanno dalla produzione di materiali, alla costruzione di oggetti, alla capacità di "riparare" e modificare organismi biologici – corpo umano incluso.

Molto sofisticato nella concezione e gratificato da paesaggi che spaziano dai panorami naturali di Rubi-Ka, alle immense megalopoli in stile "Blade Runner", *AO* si è imposto come uno dei punti di riferimento fissi per tutti gli appassionati di MMORPG.
Con il tempo, al gioco base si sono aggiunte presto le espansioni *The Notum Wars*, *Shadowlands* (che ha aperto la possibilità di esplorare un mondo completamente nuovo, Jobe) e la più recente, *Alien Invasion*, che ha rivoluzionato la vita su Rubi-Ka con l'arrivo di una misteriosa e ostile razza di extraterrestri.

FunCom ha deciso di promuovere *Anarchy Online* offrendo a tutti i giocatori la libertà di divertirsi gratuitamente con la versione base di *AO*. Questa iniziativa ha avuto tanto successo, che i responsabili hanno deciso di estenderla fino al gennaio del 2006.

Per giocare sarebbe necessario scaricare dal sito ufficiale un client di oltre 800 MB, ma a GMC abbiamo deciso di inserirlo nell'edizione DVD della rivista, insieme al manuale in italiano in .PDF, alla traduzione della scheda dei comandi e alla guida all'installazione presente in queste pagine. È importante ricordare che solo manuale e guida ai comandi sono stati tradotti nella nostra lingua. Il resto del gioco è interamente in inglese e anche le forme di socializzazione e interazione tra i personaggi si svolgeranno in questa lingua.
Buona fortuna su Rubi-Ka!


Potremo chiacchierare con altri avventurieri e invitarli a unirsi al nostro gruppo.

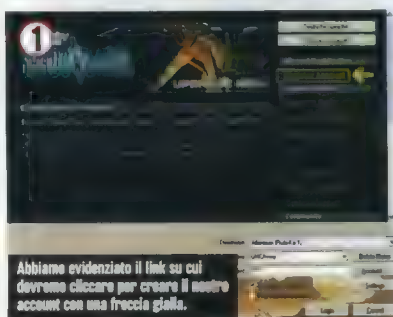

Quasi da subito, rischieremo di scontrarci con avversari alieni dalla forza terrificante.

LA REGISTRAZIONE DELL'ACCOUNT

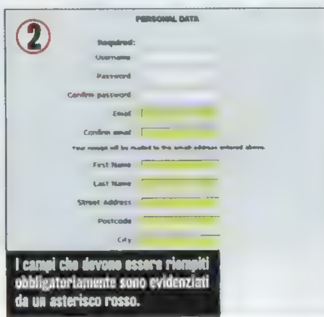
Innanzi tutto, attiviamo la nostra connessione a Internet. L'icona di *Anarchy Online* si trova nel menu di Avvio di Windows. Selezioniamola per lanciare il gioco. La prima volta che lo faremo, il programma ci avvertirà della necessità di attivare il nostro account, quindi, apparirà un secondo Accordo di Licenza. Clicchiamo su **I Accept** e attendiamo che l'integrità dell'installazione venga verificata. Alla fine di questo processo, ci verrà chiesto se vogliamo segnalare automaticamente a FunCom i casi di disconnessione dovuti a problemi, così che il servizio tecnico della software house possa esaminarne le cause; rispondiamo **Sì** o **No** a tale richiesta (non influirà sull'esperienza di gioco) e, dopo una verifica automatica della compatibilità delle nostre DirectX con il programma, apparirà un box nel quale dovremo indicare quale scheda video utilizzare per il gioco, la risoluzione e la profondità di colore della grafica. A questo punto, apparirà la schermata di collegamento (login screen).

In alto a sinistra, nella schermata di collegamento, troveremo il link **Register Account** (immagine 1). Cicchiamoci sopra e, nella finestra che apparirà, selezioniamo l'opzione a destra **Sign Up Now!**. Comparirà una terza finestra, che ci darà modo di creare un account gratuito cliccando su **Click Here for FREE Anarchy Online**. Accederemo, quindi, alla schermata in cui inserire i nostri dati personali (immagine 2). I dati che dovranno essere specificati saranno contrassegnati da una stelletta rossa; tra questi, andrà inserito anche un indirizzo e-mail valido.

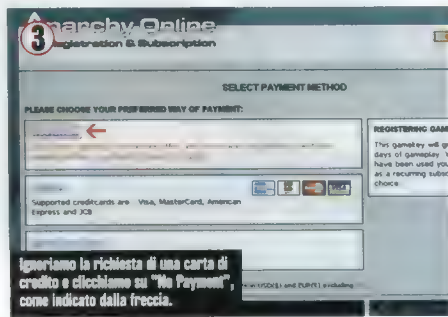
Completato il questionario, selezioniamo **No Payment** nella schermata che ci chiederà la formula di pagamento (immagine 3). Questa versione di *Anarchy Online* è **completamente gratuita**! Ora dovremo compiere un ultimo passo: digitare, nella finestrella che apparirà, la parola mostrata sopra a essa. Si tratta di un sistema per dimostrare che a effettuare la registrazione è un utente "reale" e non un programma automatico. Clicchiamo, dunque, su **Register Your Account** e riceveremo una schermata con il riassunto di tutti i nostri dati, compresi il **nome utente** (username) e la **password**, essenziali per collegarsi. Selezioniamo **Sign Out**: ora avremo un account per *Anarchy Online*!



Abbiamo evidenziato il link su cui dovremo cliccare per creare il nostro account con una freccia gialla.



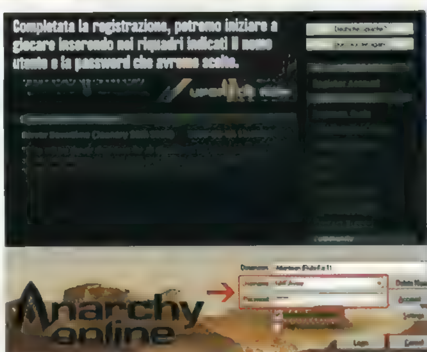
I campi che devono essere riempiti obbligatoriamente sono evidenziati da un asterisco rosso.



Ignoriamo la richiesta di una carta di credito e clicchiamo su "No Payment", come indicato dalla freccia.

IL PRIMO COLLEGAMENTO E LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Sempre restando collegati a Internet, facciamo nuovamente partire *Anarchy Online* e, tornati nella schermata di collegamento, inseriamo questa volta il nostro **nome utente** e **la password**. Scegliamo anche in quale "dimensione" (così sono chiamati i server) giocare. Chi lo desidera potrà selezionare la dimensione Die Neue Welt, dedicata ai giocatori di lingua tedesca. Clicchiamo, quindi, su **Login**. Ci verrà chiesto di scegliere il nostro personaggio. Se è la prima volta che giochiamo, la lista sarà vuota e potremo accedere solo all'opzione **Create new Character**. Clicchiamo su **Play** e partirà il filmato che mostrerà la nostra navetta arrivare alla stazione spaziale Morning Star, in orbita intorno al pianeta Rubi-Ka. Qui giunti, saremo liberi di creare il nostro personaggio seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo (in inglese) e nel manuale (in italiano sul DVD). Per avere un'idea di massima delle specie e delle classi disponibili, leggiamo la rubrica "Mondi Virtuali, a pagina 52 di questo numero di GMC. Terminata l'ideazione del nostro alter ego, accederemo al grande hangar che permetterà di imbarcarsi sulle navette che fanno la spola tra la Morning Star e Rubi-Ka. Nell'hangar, diversi personaggi non giocanti saranno a disposizione per darci le prime, vitali informazioni sull'universo in cui ci muoveremo (in lingua inglese). A partire da questo momento, avremo il pieno controllo del nostro personaggio e la grande avventura in *Anarchy Online* avrà inizio!



Completata la registrazione, potremo iniziare a giocare inserendo nei riquadri indicati il nome utente e la password che avremo scelto.

MANUALE E GUIDA AI TASTI PRINCIPALI

Abbiamo inserito nel DVD, all'interno della cartella **Dati\Mod\Anarchy Online**, il manuale di gioco in italiano e in formato .PDF di *Anarchy Online* (**La Tua Guida a Anarchy Online**), nonché la preziosa guida ai comandi da tastiera (sempre in italiano e in .PDF). Consigliamo vivamente di leggere con attenzione il primo e di stampare e tenere sott'occhio la seconda, almeno durante le prime ore di gioco.
Le informazioni fornite sono valide al momento in cui GMC va in stampa, non è escluso che patch successive mutino alcuni dei comandi riportati.

QUANTO DURA L'OFFERTA

L'offerta di gioco gratuito ad *Anarchy Online* scadrà il 15 gennaio 2006.



L'INTERFACCIA DI GIOCO

L'interfaccia utente di *Anarchy Online* è completamente personalizzabile, consentendo al giocatore di fare apparire, sparire e organizzare sullo schermo nel modo a lui più funzionale le icone e le finestre necessarie per compiere le azioni di gioco. Di seguito mostriamo i suoi elementi fondamentali.



1 – Gruppo icone azioni principali – 1.

2 – Gruppo icone azioni principali – 2.

3 – Unità di Controllo Nanotecnologiche (NCU) e Crediti.

4 – Atteggiamento Offensivo/Difensivo.

5 – La finestra di chat. Da qui possiamo non solo parlare con gli amici e gli altri personaggi che incontriamo nel gioco, ma anche ricevere descrizioni su cosa sta succedendo intorno a noi, e inviare richieste d'aiuto agli assistenti di gioco.

6 – Barra dei punti ferita. Quando scende a zero "moriremo", risorgendo pochi secondi dopo.

7 – Barra dei punti nanotecnologici.

8 – Barra dei punti esperienza. Quando la barra è completamente riempita passeremo di livello.

9 – Barra delle scorciatoie per le azioni più comuni. Potremo "trascinare" qui i comandi che usiamo più di frequente e accedervi in modo funzionle.

10 – Punti ferita del bersaglio selezionato.

11 – La bussola.

12 – La mappa. Può mostrare l'area intorno a noi o, nella modalità strategica, la nostra posizione nel mondo di gioco.

13 – Pulsante di aiuto in linea. Cliccando qui, faremo apparire una finestra con i comandi e i problemi più comuni.

14 – Seleziona il prossimo personaggio amico.

15 – Le frecce laterali selezionano l'avversario successivo, mentre cliccando sul mirino lo attaccheremo con l'arma che impugneremo.

COMANDI D'AIUTO

Per aprire la finestra di chat bisogna usare il tasto **Invio**. Digitare **/help** nella finestra di chat farà aprire un menu contenente tutti i comandi del gioco. Clicchiamo sui link per saperne di più su ogni comando.

MODIFICA DEI COMANDI DA TASTIERA E GRAFICA

Cliccando sul pulsante **Actions** e selezionando i sottomenu **Help /Settings** > **Settings** accederemo alla possibilità di modificare sia la qualità della grafica, sia la disposizione dei comandi sulla tastiera.

AIUTO DA UN RAPPRESENTANTE DI FUNCOM

Mentre staremo giocando, potremo chiedere aiuto ai Game Master e ai volontari dell'organizzazione ARK, digitando nella finestra di chat il comando **/petition** seguito da una descrizione del nostro problema (in inglese) e da **Invio**. Alcune richieste avranno una priorità di intervento superiore rispetto ad altre, in base alle parole che avremo usato per descrivere il problema. Troveremo una lista di questi "termini" speciali digitando il comando **/petition help** nella finestra di chat.

AIUTO SU INTERNET

Di seguito, riportiamo una serie di indirizzi utili per saperne di più su *Anarchy Online*. Tutti i link conducono a pagine in lingua inglese.
FAQ: **www.anarchy-online.com/content/support/faq**
Manuale: **www.anarchy-online.com/content/guides/manual**
Siti di fan: **www.anarchy-online.com/content/community/links**
Forum: **www.anarchy-online.com/content/community/forumsandchat**
Supporto tecnico: **www.anarchy-online.com/content/support/feedback**
Nota: non esiste supporto telefonico per *Anarchy Online*.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

La galassia di "Star Wars" si prepara a cadere nelle nostre mani!



I poderosi incrociatori si porteranno a tiro delle loro batterie di turbolaser, mentre caccia e bombardieri sfrecceranno tra i colossi dello spazio pronti a colpirsi.

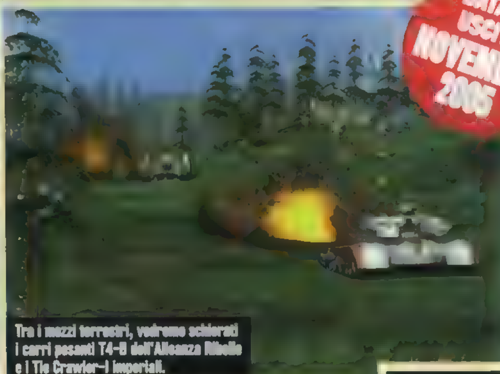
STAR WARS: EMPIRE AT WAR CI DARA' UNA NUOVA SPERANZA PERCHE':

- Comprenderà azioni nello spazio e battaglie sui pianeti.
- Agli scenari nuovi di zecca si accosteranno molti di quelli visti nei film.
- Sarà molto libero in termini di strategie e tattiche da applicare.
- Non mancherà lo spettacolo in tema di effetti grafici.

SVILUPPATORE	PETROGLYPH	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	LUCASARTS	INTERNET	WWW.GALACTICBATTLES.COM



Lo stile delle battaglie terrestri ricorderà il celebre scontro tra Impero e Ribellione sul pianeta Hoth de "L'Impero Colpisce Ancora" e non mancherà l'occasione di giocare in quello stesso scenario.



Tra i mezzi terrestri, vedremo schierati i carri pesanti T4-B dell'Alleanza Ribelle e i Tie Crawler-I imperiali.

DATA DI USCITA NOVEMBRE 2005





IL destino della Repubblica è segnato e il terzo episodio della saga di "Star Wars" racconterà proprio gli ultimi, violenti spasmi che condurranno al tracollo della libertà nella galassia "lontana, lontana". L'Impero sorgerà dal sangue versato durante la guerra dei Cloni e avrà in Darth Vader il proprio tenebroso alfiere.

Saranno tempi duri per chi non si vorrà sottomettere alla ferrea morsa dell'Imperatore, un'epoca che avremo occasione di vivere, grazie al nostro PC, in *Star Wars: Empire at War*.

"LE BATTAGLIE SARANNO CONSEGUENZA DELLE NOSTRE AZIONI IN CAMPO GALATTICO"

Il progetto, custodito gelosamente nella memoria di chissà quale unità C1, è venuto alla luce solo di recente e vede coinvolti LucasArts e gli sviluppatori di Petroglyph.

Si tratta di un gioco di strategia in tempo reale ambientato nel periodo della trilogia "classica", pur coprendo anche la transizione del dopo "Episodio III".

Di conseguenza, vedremo le navi da trasporto truppe della classe Acclamator (apparse in "L'Attacco dei Cloni") sfilare al fianco dei titanici Incrociatori Imperiali di "Una Nuova Speranza", "L'Impero Colpisce Ancora" e "Il Ritorno dello Jedi". Come insegnano i film, i combattimenti spaziali saranno parte integrante della strategia di conquista. Le battaglie vedranno opposte flotte mastodontiche, ma i vascelli serviranno anche a trasferire contingenti di uomini e mezzi come preludio agli attacchi via terra. Corazzate, incrociatori e torpediniere stellari manovreranno per portarsi a distanza di tiro e incendiare il vuoto con i loro turbolaser, mentre i caccia e i cacciabombardieri sciameranno attorno a questi giganti, nel tentativo di assestare qualche buon colpo con i loro siluri. *Empire at War* non si concentrerà, però, solo sugli scontri tra le stelle. I combattimenti tra Impero e Ribellione sulla superficie dei pianeti saranno altrettanto importanti e, come stile e dispiego di forze, ricorderanno quelli sul pianeta ghiacciato Hoth ne "L'Impero Colpisce Ancora". Ogni battaglia sarà la diretta conseguenza delle nostre azioni nel contesto galattico e influenzerà i rapporti di forze e "l'economia" delle fazioni coinvolte. Di conseguenza, capiterà di dover abbandonare un pianeta in fretta, così da salvaguardare uomini e materiali utili a un'altra battaglia, piuttosto che sprecare vite ed energie per arrestare un esercito d'invasione troppo numeroso.

In alternativa, le tattiche adottabili per opporsi a un attacco diretto saranno le più varie: indurre il nemico a spingersi in profondità sul territorio, per poi colpirlo ai fianchi o alle spalle; tentare di sopraffare le teste di ponte dell'avversario, per impedire al grosso delle sue truppe di mettere piede al suolo, e via di questo passo.

Star Wars: Empire at War prenderà vita sul nostro monitor grazie a un nuovo motore 3D, che utilizzerà ogni chicca grafica delle librerie DirectX 9. Pixel e Vertex Shader, Bump Mapping, Specular Lighting e altri effetti speciali coloreranno le inarrestabili avanzate dei quattropodi imperiali. Non mancheranno nemmeno le modalità di gioco multiplayer, che vedranno sia delle campagne testa a testa (per due utenti: Impero contro Ribellione), sia delle battaglie "skirmish" fino a otto partecipanti, nel migliore stile dei giochi strategici in tempo reale.

A quando tanta meraviglia? Stando alle notizie in nostro possesso, *Star Wars: Empire at War* dovrebbe essere ultimato entro novembre di quest'anno.
Che la Forza sia con Petroglyph!

GIOCHI COMPUTER

LA GUERRA DEI PIANETI

In *Star Wars: Empire at War*, saranno contemplate anche alcune delle battaglie viste nei film, come quella di Hoth ("L'Impero Colpisce Ancora") e di Yavin ("Una Nuova Speranza"). A queste, si aggiungeranno degli scenari ipotetici, sul genere di: "Cosa sarebbe successo se Dantooine fosse stato ancora difeso dai Ribelli, quando le forze imperiali lo ispezionarono?", oppure: "Che peso avrebbe avuto una flotta di navi della ribellione, nel corso della battaglia di Yavin?", e ancora: "Come si sarebbe concluso un tentativo di invasione di Yavin 4 da parte dell'Impero, dopo la distruzione della Morte Nera?". Starà a noi trionfare negli scontri tattici proposti dal gioco.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Petroglyph

Provenienza: Stati Uniti

Nati nel: I programmatori di Petroglyph hanno collaborato allo sviluppo di videogiochi sin dagli Anni '80.

Storia: Petroglyph si presenta come un gruppo di sviluppatori indipendenti molto flessibile e con tanta passione ed esperienza. I fondatori, Joe Bostic, Michael Legg e Steve Tall, sommano 50 anni di lavoro nella creazione di titoli di grande richiamo sia per PC, sia per console.

Li conosciamo per: I membri del team di Petroglyph hanno contribuito alla creazione di giochi di strategia del calibro di *Dune II*, *Command & Conquer*, *C&C: Red Alert*, *C&C: Red Alert II*, *Emperor Battle for Dune* e molti altri. Stando alle nostre ricerche, *Star Wars: Empire at War* sarà il primo titolo a portare il nome della società di sviluppo.

ATTENDERE PREGO!

Le forze dell'Impero di "Star Wars" muoveranno guerra sul nostro PC a novembre 2005.

CONFLICT GLOBAL TERROR

I terroristi hanno un altro nemico. Anzi, quattro.



Come negli altri *Conflict*, normalmente ci si muoverà in terza persona, guardando il proprio alter ego "dalle spalle". Sarà sempre possibile spostarsi a una visuale in prima persona, per prendere meglio la mira.

CONFLICT: GLOBAL TERROR SVENTERA' TUTTE LE MINACCE PERCHE':

- Avrà un motore grafico completamente rinnovato.
- Nonostante sia sviluppato anche per console, non sfigurerà su PC.
- Permetterà di giocare in multiplayer.
- Si svilupperà in diverse aree del mondo.

SVILUPPATORE	PIVOTAL	GENERE	AZIONE/STRATEGIA
CASA	SCI	INTERNET	WWW.PIVOTALGAMES.COM



Potrete interagire con elementi dell'ambiente: saltare una ringhiera non sarà più un problema!

DATA DI USCITA SETTEMBRE 2005



Il nuovo motore grafico permette di visualizzare decine di dettagli in più sui personaggi e sui nemici, rispetto all'ultimo *Conflict*.





CAMBIO DI SESSO

Durante la crociata contro il terrore, uno dei quattro membri della squadra sparirà, e il suo posto verrà preso da un'avvenente agente (notate l'apostrofo). La sostituzione, per ora, non viene "spiegata" da Pivotal, che piuttosto di rivelare qualcosa si è barricata dietro scontate battutacce da caserma (in tono con il tipo di gioco!). Dovremo aspettare settembre per scoprire il perché di questa nuova "miss"!



NEL caso di *Conflict*, si può ormai parlare di saga vera e propria. Dopo due "puntate" nel deserto iracheno della guerra nel Golfo, e un'escursione nelle giungle vietnamite della "sporca guerra", Sci e Pivotal Studios rimescolano le carte un'altra volta.

L'intenzione dichiarata è di migliorare una serie già vincente, ritoccando gli aspetti meno graditi ai giocatori e lasciando nel contempo inalterati gli elementi che hanno reso *Conflict* uno dei pochissimi titoli programmati su ben tre piattaforme contemporaneamente a non sfigurare su PC né per complessità, né per l'aspetto grafico. Come nei precedenti *Conflict*, in *Global Terror* controllerete un team composto da quattro inossidabili soldati pronti a tutto. Sarà lo stesso quartetto dei due *Conflict: Desert Storm* e ritroverete, quindi, Bradley, Foley, Connors e Jones in tutto il loro splendore. Questa volta, il nemico sarà rappresentato dal terrorismo e dai suoi tentacoli sparsi in mezzo mondo, piuttosto che da una nazione in particolare. I vostri militari apparterranno, dunque, a un'unità d'élite antiterrorismo. Preparatevi a visitare diverse aree della Terra in questa crociata: Pivotal Studios non ha voluto svelare tutti i segreti di *Global Terror*, ma siamo riusciti a estorcere qualche dettaglio sulle zone che vi vedranno alla testa dei quattro commando. Tra queste, troverete l'immancabile Ucraina, la scontata Colombia, ma anche la Corea del Sud, la Cecenia, il Nord Africa, le Filippine e l'India. Il gruppo terroristico, contrariamente al "trend" più diffuso in questo periodo, sarà di matrice neonazista e non islamica. Jim Bambra, il direttore del team di sviluppo, ha sottolineato che quanto accadrà in *Global Terror* è frutto di fantasia e non è collegato a nessun fatto di cronaca o di Storia contemporanea. "Abbiamo cercato di creare un titolo realistico e verosimile, senza nessun riferimento a quello che sta succedendo davvero nel mondo, dato che ci sembrava di cattivo gusto".

"L'EVOLUZIONE DAI PRECEDENTI *CONFLICT* E' TANGIBILE"

Una varietà di scenari così ampia ha dato mano libera ai "creativi" di Pivotal, che si sono sbizzarriti: se le missioni in Colombia ricorderanno le giungle vietnamite del precedete episodio, un'altra dozzina di ambienti saranno totalmente nuovi, come una centrale nucleare nella Russia post-comunista da strappare al controllo dei terroristi. Il motore di *Conflict* è stato fortunatamente migliorato, dato che in *Vietnam* mostrava evidenti segni di invecchiamento. City 17 di *Half-Life 2* è ancora lontana, ma l'evoluzione dai precedenti *Conflict* è tangibile. Da quanto abbiamo potuto constatare, la versione PC è, al momento, quella meno avanzata (i programmatori la ottimizzeranno per ultima, così da sfruttare al massimo l'hardware disponibile di qui a settembre), ma mostra già miglioramenti evidenti: muri scrostati, colonne che esplodono letteralmente quando colpite da armi pesanti, ringhiere da cui è consentito saltare.

La struttura della squadra in azione è rimasta identica: controllerete uno qualsiasi dei quattro assaltatori, impartendo semplici ordini agli altri tre componenti. L'Intelligenza Artificiale del team di commando, già più che buona negli altri *Conflict*, verrà migliorata ulteriormente, anche se gli sforzi principali di Pivoltal saranno rivolti ai nemici, che nelle incarnazioni precedenti del gioco non erano particolarmente sagaci.

Conflict: Global Terror farà incursione su computer il prossimo settembre. GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

I Quattro di Pivotal arriveranno su computer a settembre 2005.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pivotal

Provenienza: Regno Unito (Bath)

Nati nel: 2000

Storia: Pivotal nasce nel 2000 dalle "ceneri" di Pumpkin Studios, uno sviluppatore che aveva in precedenza lavorato per Eidos. Ben 12 membri di questo team sono passati, sotto la guida di Jim Bambra a Pivotal.

Li conosciamo per: Finora, hanno creato tre episodi di *Conflict*: i due *Desert Storm* e *Vietnam*. In più, hanno pubblicato *La Grande Fuga*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

La primavera è alle porte e il mondo si sta svegliando dal letargo invernale. Anche i videogiocatori, dopo mesi passati a scaldarsi con le ventole dei PC, mettono la testa fuori dall'uscio, ma ad attenderli trovano creature demoniache ed eserciti in rotta... meglio tornare al sicuro tra le pagine di GMC.

A cura di **Primoz Skulj**

AZIONE

CONSTANTINE

Dal cinema al PC il passo è breve, anche per un cacciatore di demoni.



Come nel film, anche nel videogioco Constantine avrà le fattezze dell'attore Keanu Reeves.



Gli incantesimi permetteranno a Constantine di venire a capo delle situazioni più complesse.

IL film ispirato alle gesta infernali di John Constantine è atteso sul grande schermo nel corso del 2005 e, come ormai accade sempre più spesso, verrà accompagnato da una versione videoludica.

Il titolo prodotto da SCi proporrà una giocabilità tutta azione, intrisa di contenuti horror e temi religiosi, ricalcando le gesta compiute dal cacciatore di demoni protagonista del fumetto "Hellblazer", edito in Italia da Magic Press. Il gioco, inizialmente previsto per il mese di marzo nei soli formati PlayStation 2 e Xbox, sarà in seguito disponibile anche in edizione PC, e pare destinato a calcare le orme di altre realizzazioni dello stesso genere, prima fra tutte il grandioso *Max Payne*. Proprio come nelle disavventure del poliziotto newyorkese, anche in *Constantine* si vestiranno i panni di un pistolero senza remore, disposto a tutto pur di ripulire il monitor da infinite orde di nemici, che per l'occasione assumeranno le forme di esseri infernali.

"Constantine si sposterà attraverso due realtà"

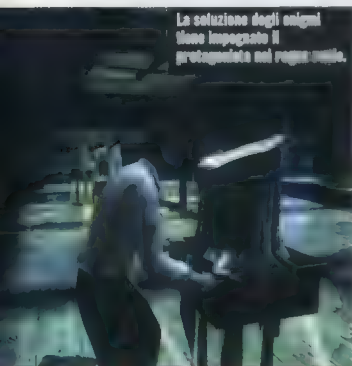
L'azione di gioco sarà articolata su due livelli dimensionali: il primo reale e corrispondente alla Los Angeles dei giorni nostri, e il secondo demoniaco. Una prima particolarità di *Constantine* consiste nel fatto che, per riuscire nella sua missione esorcistica, il protagonista dovrà risolvere una serie di enigmi spostandosi continuamente tra le due realtà. Capiterà, per esempio, di esplorare una stazione della polizia e di trovarsi il passaggio sbarrato da porte chiuse a chiave. Per dribblare l'ostacolo, si renderà quindi necessario spostarsi nella dimensione parallela e combattere i demoni fino a raggiungere l'immancabile boss di fine livello. Un altro aspetto intrigante della vicenda (almeno per chi ancora non conosce il fumetto) è la capacità di Constantine di curare le proprie ferite bevendo da una fiaschetta di acqua santa, che per grazia ricevuta può essere riempita da fonti di tutti i generi, non ultimi i distributori presenti nella stazione di polizia citata in precedenza. Ovviamente, per avere ragione delle forze del male sarà necessario fare affidamento su un'ampia scelta di armi e incantesimi. Parlando di questi ultimi, bisogna sottolineare che per la loro esecuzione sarà necessario digitare delle precise sequenze di tasti. In attesa della versione giocabile per PC, non rimane che fare i complimenti a SCi per essere riuscita a digitalizzare l'atmosfera funesta che avvolge il fumetto. Certo, il clima demoniaco non è tutto, ma aiuta a sopportare l'attesa con i "peggiori" auspici.

GIOCHI COMPUTER

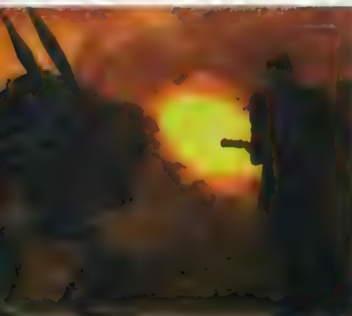
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOC[O] COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

IN QUESTO NUMERO





La soluzione degli enigmi tiene impegnato il protagonista nel regno reale.

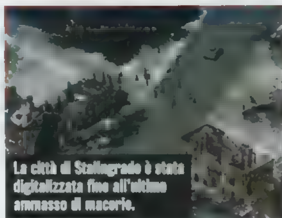


STRATEGIA IN TEMPO REALE

STALINGRAD

Realismo senza compromessi sul fronte orientale.

Tra il luglio del 1942 e il gennaio del 1943, la Seconda Guerra Mondiale ha attraversato uno dei suoi momenti decisivi. L'assedio di Stalingrado ha sancito l'inizio del declino per l'esercito del Terzo Reich e ha segnato una netta inversione di tendenza nell'andamento del conflitto.
Gli eventi che hanno scandito la grande battaglia sono stati raccolti dall'editore 1C Company, che utilizzando l'eccellente motore grafico di *Blitzkrieg* ha confezionato uno strategico in tempo reale suddiviso in due campagne distinte. Nella prima parte del gioco, articolato su un totale di 36 missioni, si avrà la possibilità di condurre le forze della Wermacht, per passare poi alla gestione della controffensiva dell'Armata Rossa e ricacciare la Sesta Armata del generale Von Paulus fuori dai confini dell'Unione Sovietica. Gli sviluppatori hanno avuto accesso a un'ampia documentazione storica, riuscendo a ricostruire in maniera accurata sia gli scenari, sia gli eventi chiave dello scontro. La medesima cura è stata riposta anche nel bilanciamento della giocabilità, lavorando di fino sul raggio d'azione delle armi e delle diverse unità, oltre che sulla loro precisione.



La città di Stalingrado è stata digitalizzata fino all'ultimo ammasso di macerie.

Data di uscita: Marzo 2005
Internet: www.stalingrad-game.com

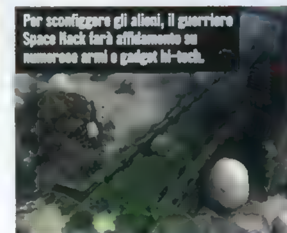
GDR/AZIONE

SPACE HACK

Una proposta per i giocatori con *Diablo* nel sangue.

Il nuovo gioco di ruolo *Space Hack* targato FX Interactive (gli stessi autori di *Sacred*) sembra creato apposta per fornire una sfida all'altezza di un'ampia fascia di pubblico, anche di coloro che, normalmente, prediligono i titoli ad alto tasso di azione.
L'interfaccia di controllo intuitiva permetterà, infatti, di gestire facilmente il proprio personaggio e di condurlo attraverso 45 livelli dall'ambientazione futuristica, ovviamente popolati da alieni e da altre creature ostili.
Gli scenari varieranno radicalmente in base alla biosfera attraversata dal valoroso guerriero Space Hack, passando da territori invasi dai ghiacci a radure post-apocalittiche, e faranno da sfondo a un'emozionante sequenza di esplorazioni, combattimenti e fasi di interazione con gli altri personaggi.
Space Hack sarà completamente tradotto in italiano e venduto al prezzo interessante di 19,90 euro.

Data di uscita: Aprile
Internet: http://spacehack.rebelmind.com



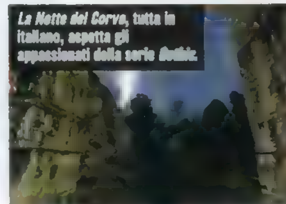
Per sconfiggere gli alieni, il guerriero Space Hack farà affidamento su numerose armi e gadget hi-tech.

GIOCO DI RUOLO

GOTHIC II: LA NOTTE DEL CORVO

La versione italiana del GdR di Piranha Bytes spalanca le porte all'espansione.

Kock Media ha deciso di festeggiare l'uscita nei negozi dell'edizione in lingua italiana di *Gothic II*, annunciando la pubblicazione dell'espansione ufficiale, intitolata *La Notte del Corvo*. Le nuove missioni saranno ambientate sull'Isola di Khoronis, terra di una civiltà estinta che viene sconvolta da un improvviso terremoto.
I maghi dell'acqua saranno impegnati a scoprire le cause del cataclisma, ma per venire a capo della faccenda avranno bisogno del prezioso aiuto dei giocatori. Nell'espansione, proposta al pubblico al prezzo di 19,99 euro, saranno presenti più di cento nuovi personaggi con cui interagire e un ugual numero di mostri da combattere. Ottime notizie riguardano, poi, l'assortimento di oggetti magici, armi e incantesimi disponibili nell'inventario, oltre all'attivazione di un sito Internet ufficiale, presso cui gli appassionati del GdR potranno darsi appuntamento per approfondire la conoscenza del loro gioco preferito.



La Notte del Corvo, tutta in italiano, aspetta gli appassionati della serie *Gothic*.

Data di uscita: Primavera 2005
Internet: www.gothic-italia.com

PILLOLE

IL PADRINO
Electronic Arts sta facendo piazza pulita delle principali licenze utili a fini videoludici. Adesso tocca a "Il Padrino", celeberrima pellicola del 1972. Il gioco tratto dal film, in fase di sviluppo presso gli studi di Redwood Shores, dovrebbe ricalcare lo stile di *Grand Theft Auto* e, almeno stando a quanto scritto dall'Hollywood Reporter, si avvarrà della voce di Marlon Brando, il quale avrebbe concluso le sessioni di doppiaggio poco prima della sua morte. EA avrebbe anche ingaggiato James Caan e Robert Duvall nel doppio ruolo di attori e doppiatori. Il titolo è atteso in Italia per la fine dell'anno in corso.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Take Two ha annunciato di aver sottoscritto con Bethesda Softworks l'accordo relativo alla produzione e alla distribuzione del quarto episodio della serie *The Elder Scrolls*. Il gioco verrà pubblicato con etichetta 2K Games di proprietà di Take Two e, stando alle parole del presidente di Bethesda, Vlatko Andonov, riuscirà così a raggiungere la più ampia fetta di pubblico possibile. Come abbiamo avuto modo di testimoniare nei numeri scorsi di GMC, *Oblivion* sembrerebbe un titolo destinato a rinverdire il genere dei GdR, combinando una veste grafica avveniristica con una giocabilità estremamente libera.

HITMAN: BLOOD MONEY
È atteso per la prossima primavera il ritorno sulla scena dell'Agente 47, protagonista della cruenta serie di giochi d'azione *Hitman*. Il famoso sicario sarà impegnato in un putiferio di omicidi mirati e si troverà per le mani un nuovo arsenale, che i

GIOCO DI RUOLO/AZIONE

RESTRICTED AREA

Il futuro del GdR si tinge di atmosfere cyberpunk.


I personaggi di *Restricted Area* avranno accesso a un'ampia serie di potenziamenti cibernetici.



Dopo aver raccolto cinque nomination ai German Developer Awards, Whiptail Interactive ha deciso di rivelare i primi dettagli relativi a *Restricted Area*, il gioco di ruolo con elementi d'azione atteso nei negozi per il mese di aprile. La vicenda sarà ambientata nel 2083, in un mondo cyberpunk che si svelerà ai nostri occhi seguendo le vicende di quattro diversi personaggi. La componente d'azione troverà riscontro in una giocabilità immediata, basata su un sistema di controllo intuitivo che permetterà, per esempio, di cambiare arma senza la necessità di passare per la schermata dell'inventario.

Gli elementi propri da GdR, invece, saranno evidenti nei dialoghi e nella possibilità di far crescere i protagonisti mediante un classico sistema di abilità. La grafica con prospettiva isometrica sarà basata sul motore IRIS, sviluppato appositamente per *Restricted Area* durante due anni di duro lavoro, capace di gestire l'illuminazione dinamica e numerosi altri effetti speciali. L'ambiente così creato avrà una diretta influenza sui combattimenti, stabilendo la probabilità di colpire un bersaglio sulla base delle ombre, delle condizioni atmosferiche e del movimento.

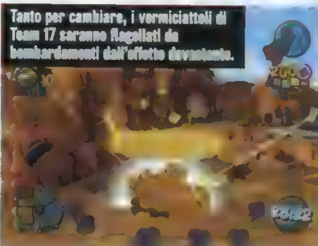
Data di uscita: Aprile 2005
Internet: www.whiptailinteractive.com

STRATEGIA IN TEMPO REALE

WORMS 4: MAYHEM

La serie di Team 17 festeggia i 10 anni con un nuovo episodio strategico.

Dopo *Worms Forts: Under Siege*, i vermiciattoli creati da Team 17 si lanciano all'assalto del computer con un nuovo titolo edito da Codemasters. In *Mayhem* gli anellidi torneranno per l'ennesima volta a maneggiare mucche esplosive e fucili di precisione, insieme a tutto il repertorio di armi e gadget che sono, da sempre, un punto fermo della serie. Ovviamente, per dare nuovo impulso alla foga anellicida dei videogiocatori, gli sviluppatori hanno inserito nella contesa una serie di oggetti inediti (tra cui la freccia avvelenata e un potentissimo lanciarazzi), che a detta loro dovrebbero modificare radicalmente la strategia vincente. Si avrà, poi, l'opportunità di costruire un arsenale su misura, sfruttando le apposite fabbriche di armamenti. Poco è stato detto dai portavoce di Codemasters per quanto concerne le modalità, se non che, come di norma, *Mayhem* proporrà un ricco assortimento di opzioni per il multiplayer, nuove sfide e una modalità in singolo basata su una trama convincente.


Tanto per cambiare, i vermiciattoli di Team 17 saranno flagellati da bombardamenti dall'effetto devastante.



Data di uscita: Primavera 2005
Internet: www.codemasters.co.uk/worms

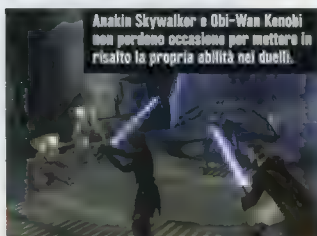
AZIONE

STAR WARS – EPISODE III REVENGE OF THE SITH

I fan di "Guerre Stellari" incrociano le spade laser per propiziare l'edizione PC.

Manca ancora la conferma per l'edizione "da tastiera", ma *Episode III: Revenge of the Sith* è un titolo troppo importante per passare inosservato sotto gli occhi della redazione di GMC. Soprattutto ora che LucasArts ha reso disponibile una serie di immagini che aprono scenari esaltanti in termini di grafica e giocabilità. Avremo l'opportunità di combattere nei panni di Anakin Skywalker e di Obi-Wan Kenobi, approfittando della loro abilità con la spada laser e del potere della Forza. Con l'obiettivo di digitalizzare duelli ad alto tasso di spettacolarità, gli sviluppatori di LucasArts stanno collaborando con Nick Gillard, coordinatore degli stuntman di "Star Wars", il quale ha portato nel team il suo bagaglio di coreografie tratte direttamente dal film. Purtroppo, tutto il bene che si può dire di *Episode III: Revenge of the Sith* non basta a disperdere i dubbi sull'effettiva esistenza della versione PC (confermante, invece, le edizioni PlayStation 2 e Xbox). GMC conta, comunque, di dare certezze agli appassionati con un aggiornamento sulla situazione nel prossimo numero della rivista.

■ **Data di uscita:** Maggio 2005
■ **Internet:** www.lucasarts.com


Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi non perdono occasione per mettere in risalto la propria abilità nei duelli.



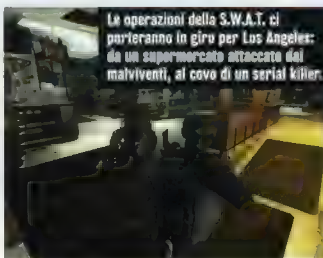
AZIONE/STRATEGIA

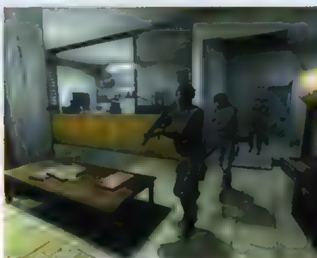
S.W.A.T. 4

Le squadre speciali della polizia di Los Angeles stanno per entrare in azione per la quarta volta.

La sigla S.W.A.T. significa "Special Weapons and Tactics Team" – Squadra di Impiego di Armi e Tattiche Speciali. Si tratta di agenti di polizia che rappresentano, a tutti gli effetti, la versione "urbana" dei reparti speciali dell'esercito. Il quarto titolo della collana, sviluppato per Sierra/Vivendi da Irrational Games, si propone come una versione semplificata della saga *Rainbow Six* di Ubisoft. Basato sul motore di *Unreal 2*, *S.W.A.T. 4* privilegerà la giocabilità immediata sia in singolo, sia in multiplayer, mettendoci nei panni di un membro di questo gruppo d'elite impegnato in una serie di pericolose missioni. Le azioni includeranno la liberazione di ostaggi, attacchi a covi di serial killer e operazioni di "homeland security" (sicurezza del patrio suolo). Per questa "puntata", gli sviluppatori si sono concentrati soprattutto sull'Intelligenza Artificiale di alleati e nemici, così da rendere l'esperienza gratificante anche a chi non giocherà in rete. Il piatto forte rimarranno, però, le partite con altri utenti, i quali potranno impersonare anche i "cattivi". Notevole la scelta dell'equipaggiamento disponibile: oltre ai consueti strumenti d'offesa, potremo disporre di lacrimogeni, pistole "elettriche" (capaci di paralizzare con lo shock inflitto) e manette; "arrestare" un nemico, infatti, sarà più difficile che ucciderlo, ma porterà più punti al gruppo dei tutori della legge. Infine, *S.W.A.T. 4* sarà arricchito da un editor di missioni che permetterà agli appassionati di crearne di inedite e di scambiarsele via Internet.

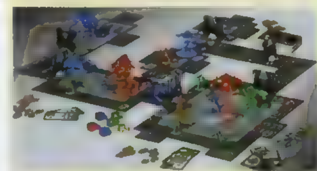
■ **Data di uscita:** Primavera 2005
■ **Internet:** www.swat4.com


Le operazioni della S.W.A.T. ci porteranno in giro per Los Angeles: da un supermercato attaccato dai malviventi, al covo di un serial killer.



DOOM: IL GIOCO DA TAVOLO

Dopo aver dato spettacolo sul monitor del PC, *Doom* parte all'assalto dei giochi in scatola! Gli invasori giunti dalla dimensione infernale sono penetrati nella base della Union Aerospace Corporation, incontrando però la ferma resistenza dei marine.
I primi verranno controllati sul tabellone da un solo giocatore, mentre saranno tre quelli deputati alla gestione delle forze del bene. In ogni caso, tutti potranno maneggiare le riproduzioni in plastica dei personaggi tratti da *Doom 3*, al prezzo di 49,50 euro; il gioco è distribuito da Nexus (www.nexusgames.com).



PILLOLE

I giocatori dovranno sbloccare insieme ad altri gadget utilizzando il sistema monetario implementato dagli sviluppatori. *Blood Money* dovrebbe proporre una veste grafica ritoccata rispetto ai precedenti episodi e arricchita da un motore fisico deputato a muovere gli oggetti in maniera realistica.

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
È atteso per la prossima estate l'esordio in pista del titolo motociclistico di THQ, giunto ormai alla terza edizione. Stando alle poche informazioni disponibili al momento, la principale novità di *MotoGP 3* dovrebbe consistere nella modalità Extreme, in cui 16 percorsi urbani prenderanno il posto dei circuiti ufficiali del motomondiale. Le nuove piste saranno ispirate a luoghi realmente esistenti, come le strade delle metropoli giapponesi illuminate dalle luci al neon e i viottoli delle campagne che circondano la storica pista di Donington.

CINA OFF LIMITS
Il governo cinese ha deciso di bandire cinquanta videogiochi dal proprio territorio, per garantire alla parte più giovane della sua popolazione un ambiente sano in cui crescere. Tra i titoli espulsi figurano capolavori del calibro di *The Sims 2*, *Age of Mythology: The Titans*, oltre a prodotti dalla violenza esplicita (*Painkiller: Battle out of Hell*) o gratuita (*Manhunt*). La battaglia ingaggiata dal governo si è concentrata, in particolare, sulle versioni pirata dei giochi presi in esame, dimostrando la ferma volontà di proteggere, oltre le menti dei cittadini cinesi, anche i diritti d'autore di quelli di altre parti del mondo.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia



1 - Imperium - Le Grandi Battaglie... (FX Interactive)	FEB 05, 7 ½
2 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8 ½
3 - SdA: La Battaglia per la Terra di Mezzo (EA)	NAT 04, 8
4 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
5 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
6 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
7 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
8 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
9 - Imperium - Le Guerre Puniche (FX Interactive)	MAG 04, 8
10 - Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Activision)	NAT 04, 9
11 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
12 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
13 - Sid Meier's Pirates! (Atari)	GEN 05, 8 ½
14 - Warhammer 40.000 Dawn of War (THQ)	NOV 04, 8
15 - FIFA Football 2005 (EA)	NOV 04, 8
16 - Medal of Honor: Pacific Assault (EA)	DIC 04, 8
17 - Star Wars Battlefront (LucasArts)	NOV 04, 8
18 - The Black Mirror (Future Games)	NOV 04, 8
19 - Far Cry (Ubisoft)	APR 04, 9
20 - Sacred (FX Interactive)	AGO 04, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...




STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Half-Life 2	1. Football manager 2005
2. World of Warcraft	2. Half-Life 2
3. The Sims 2	3. The Sims 2
4. Batt. per la Terra di Mezzo	4. Batt. per la Terra di Mezzo
5. RollerCoaster Tycoon 3	5. Rome: Total War

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

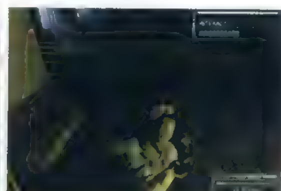
GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (Feb 05, 8 ½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.



SID MEIER'S PIRATES! (Gen 05, 8 ½)

Il fascino dei Caraibi e delle gesta dei pirati rivive in un gioco firmato dal geniale Sid Meier. *Pirates!* offre battaglie navali, duelli a fil di spada, cacce al tesoro e amori impossibili. Cosa chiedere di più? Il vento si è alzato e la marea è giusta. Non resta che spiegare la nostra bandiera con il teschio.



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.



GOTHIC II (Feb 05, 8 ½)

Dopo un'attesa durata oltre un anno, il GdR di Piranha Bytes viene distribuito da Koch Media tradotto nella nostra lingua, a un prezzo allettante e con una confezione "da collezione". Ci cimenteremo in avventure all'interno di un mondo fantasy, il tutto con manuale, diario di viaggio, libri e sottotitoli di dialoghi e filmati in italiano.



THE SIMS 2 (Ott 04, 9)

Il successo del primo *The Sims* ha assunto proporzioni planetarie e il secondo capitolo dimostra di avere le carte in regola per rinnovare il fenomeno. *The Sims 2* introduce caratteristiche quali l'invecchiamento dei Sim e la trasmissione delle loro caratteristiche "genetiche", per un divertimento potenzialmente infinito.



Uscirà quando sarà pronto

ECCO I MIGLIORI GIOCHI IN VIA DI SVILUPPO, MA QUANDO LI VEDREMO?

Legenda: [illegible] ● *E abbastanza probabile* ● *Ma ne siamo proprio certi?* ● *Non ci scommetteremmo*

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Act of War	Atari	Primavera	● (arancione)
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	● (rosso)
Aurora Watching	Bryo	Primavera	● (verde)
Bioshock	Irrational Games	Inverno	● (rosso)
Black & White 2	EA	Inverno	● (rosso)
BloodRayne 2	Terminal Reality	2005	● (arancione)
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Primavera	● (arancione)
Brothers in Arms	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005	● (rosso)
Civilization IV	Fireaxis	2006	● (arancione)
Close Combat: First to Fight	Take Two	Aprile	● (verde)
Cold Fear	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Commandos Strike Force	Eidos	2005	● (rosso)
Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Aprile	● (arancione)
Drake	Sierra	Inverno	● (arancione)
Driv3r	Atari	Primavera	● (verde)
Duke Nukem Forever	Take Two	2005	● (rosso)
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	● (verde)
Dungeon Siege 2	Microsoft	Primavera	● (verde)
Fahrenheit	Atari	Inverno	● (arancione)
F.E.A.R.	Sierra	Estate	● (verde)
Freedom Force vs The Third Reich	Irrational Games	Aprile	● (arancione)
Ghost Recon 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
GTA: San Andreas	Take Two	Giugno	● (verde)
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	● (rosso)
Imperial Glory	Eidos	Aprile	● (verde)
Juiced	Acclaim	Maggio	● (arancione)
Last War	Black Bean	Aprile	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	2005	● (rosso)
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	● (rosso)
Pathologic	Buka	Natale	● (arancione)
Project: Snowblind	Eidos	Primavera	● (arancione)
Quake IV	Activision	Fine anno	● (arancione)
Rebel Rider	Nobilis	Aprile	● (verde)
Ryzom	Jolt	Inverno	● (arancione)
Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Aprile	● (verde)
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno	● (arancione)
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	● (arancione)
Silent Hunter III	Ubisoft	Marzo	● (verde)
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno	● (verde)
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	● (verde)
Starship Troopers	Empire	Luglio	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Maggio	● (verde)
Stronghold 2	Take Two	Primavera	● (verde)
Tabula Rasa	NC Soft	2005	● (arancione)
The Bard's Tale	Ubisoft	Primavera	● (verde)
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	● (arancione)
The Movies	Activision	Estate	● (arancione)
The Punisher	THQ	Primavera	● (arancione)
The Sims 2 University	EA	Primavera	● (verde)
X2- Il Ritorno	Koch Media	Aprile	● (verde)

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.



BATTLEFIELD 2
EA/DICE

Le notizie che avevamo colto durante la presentazione ufficiale svoltasi a Londra, e di cui avevamo dato conto nello speciale dedicato a *Battlefield 2* sul numero di febbraio, hanno trovato conferma negli ultimi giorni prima di andare in stampa. Il seguito vero e proprio di *Battlefield 1942* arriverà sugli scaffali poco prima dell'estate. L'impronta votata al realismo che EA e gli sviluppatori DICE hanno deciso di conferire a ogni aspetto di questo sparatutto multiplayer (ma non mancherà anche una sezione dedicata all'addestramento in solitario, con la libertà di comandare squadre di soldati dotati di un'Intelligenza Artificiale molto elaborata) richiede, infatti, una fase di bilanciamento e di verifica estremamente rigorosa.



LEGO STAR WARS
Eidos/Traveller's Tales

Sarà colpa della febbre di "Star Wars" che pare aver colto il numero di GMC che stringete tra le mani, ma quello di cui ci apprestiamo a scrivere non è un gioco in vero e proprio ritardo. Annunciato per il mese di aprile, *LEGO Star Wars* arriverà probabilmente entro la primavera nei negozi italiani e proporrà una formula orientata verso il genere azione/avventura. Il periodo considerato sarà quello che va da "Episodio I: La Minaccia Fantasma" all'atteso "Episodio III" (secondo i comunicati ufficiali, l'ultimo capitolo della nuova trilogia dovrebbe debuttare nei cinema di casa nostra il 20 maggio). *LEGO Star Wars* proporrà oltre 30 personaggi con cui giocare, veicoli da pilotare, segreti da sbloccare e una modalità cooperativa per due partecipanti.

News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

"GUERRE STELLARI" ALL'OMBRA DELL'IMPERO

Nel 1996, per preparare l'avvento dei prequel, Lucasfilm lanciò il progetto di un "film senza film" che raccontasse tramite mezzi alternativi alla cinematografia (racconti, videogiochi, fumetti) gli avvenimenti cruciali che separavano "L'Impero Colpisce Ancora" da "Il Ritorno dello Jedi". Con un minimo di ritardo, il gruppo non ufficiale DSgames si è unito al variegato insieme di produzioni raccolte sotto il nome di "Shadows of the Empire", con l'intenzione di proporre un'avventura grafica di vecchio stampo dedicata alle vicende. Buon lavoro, ragazzi!

[illegible]

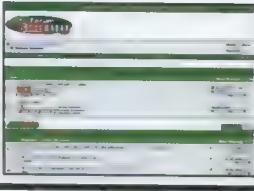
3D REALMS ATTACCA DUKE NUKEM: SOURCE

Con una mossa quantomeno discutibile, 3D Realms ha imposto l'interruzione dello sviluppo di *Duke Nukem: Source*, un Mod dedicato all'indimenticabile *Duke Nukem 3D* e basato sul motore grafico di *Half-Life 2*. Al di là delle legittime pretese di difendere una proprietà intellettuale, lascia stupiti la solerzia con cui si è mossa una software house famosa per i ritardi epocali. Specie se si considera

GAMESRADAR

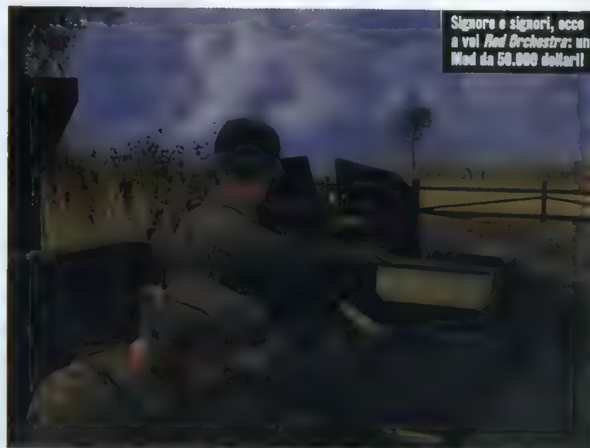
www.gamesradar.it

Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Corriamo a pagina 18 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!



MAKE SOMETHING UNREAL

SI CONCLUDE CON IL SUCCESSO DI *RED ORCHESTRA* E *THE JOURNEY* L'AFFASCINANTE CONCORSO PROPOSTO DA EPIC E NVIDIA.



Signore e signori, ecco a voi *Red Orchestra*: un Mod da 50.000 dollari!



IL settore dei Mod e delle espansioni ha conosciuto, negli ultimi anni, una crescita ragguardevole.

Complice la relativa facilità di sviluppo, che permette di ottenere risultati dignitosi anche a gruppi neonati, quella che un tempo era una piccola nicchia si è trasformata in un vero e proprio serbatoio delle meraviglie, da cui professionisti e software house attingono a piene mani.

Avevamo già parlato proprio su queste pagine della coraggiosa iniziativa di nVidia ed Epic Games, il "Make Something Unreal Contest". Un concorso dal montepremi principesco (si parla di un totale di ben un milione di dollari!) dedicato allo sviluppo di Mod ed espansioni per il titolo di punta *Unreal Tournament 2003*. È con estremo piacere, quindi, che a più di un anno di distanza dall'apertura della gara

"Un concorso dal montepremi principesco"

riportiamo la notizia della sua conclusione e della vittoria finale di *Red Orchestra* nella categoria di miglior Mod, nonché di *The Journey* in quella di miglior filmato non interattivo. I creatori dell'affascinante conversione ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale, e dedicata nello specifico alla campagna di Russia, si sono aggiudicati la bellezza di 50.000 dollari. Il fantasioso lavoro di Friedrich "fiezi" Kirschner, invece, è valso ben 25.000 dollari al fortunato regista in erba.

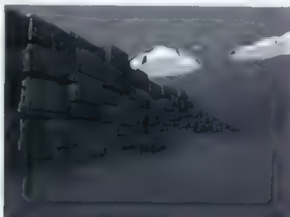
Al di là dei singoli vincitori, è stata proprio la quantità di produzioni eccellenti a sancire il successo dell'iniziativa. Decine e decine di espansioni si sono date battaglia in tutte le diverse fasi del concorso, per la gioia del pubblico di appassionati e degli organizzatori. Fra queste, al di là dei meriti tecnici, molte spiccano per l'originalità e per l'utilizzo creativo della fisica di gioco (fra le tante, *Air Buccaneers*, *Metaball* e *Alien Swarm*).

La via indicata dal "Make Something Unreal Contest" è decisamente promettente. Il lavoro instancabile e appassionato di giovani desiderosi di emergere può rivelarsi una vera e propria fucina di idee, nelle mani di una software house esperta. Il meccanismo che permette di inserirsi in realtà professionali concrete facendosi conoscere tramite Mod ed espansioni, del resto, è già in atto da tempo, ed è destinato a crescere ulteriormente nel prossimo futuro. Già allo stato attuale delle cose, un buon riscontro da parte degli sviluppatori amatoriali costituisce un elemento importante nel decidere le sorti di un prodotto dedicato al gioco via Rete. I talenti di casa nostra sono avvertiti: la via che porta al successo potrebbe passare proprio da qui!

Internet: www.unrealtournament.com/ut2003/ct_finals



Alcuni fotogrammi tratti da *The Journey*, vincitore nella categoria di miglior video non interattivo.



Direttamente dalla Rete...



IPERTESTO

che il lavoro di pochi mesi da parte di qualche appassionato sembrava aver già superato il livello di sviluppo di un titolo atteso da più di cinque anni.

BETA PUBBLICA PER CHAOS THEORY!

Imitando quanto accade abitualmente per i MMORPG, Ubisoft ha deciso di mettere a disposizione del pubblico una beta del nuovo titolo ispirato alla serie *Splinter Cell*. La beta è disponibile per il download, previa iscrizione al servizio Fileplanet. Sul DVD e sul CD 4 allegati alle rispettive edizioni di GMC di questo mese, però, troverete il demo single player di *Chaos Theory*!

GLI GNOMI SI SPOGLIANO PER I LORO DIRITTI!

Simpatica l'iniziativa organizzata all'interno di *World of Warcraft* da molti giocatori che hanno scelto gli Gnomi come propria razza preferita. Stanchi del fatto che i loro beniamini fossero un po' bistrattati da mamma Blizzard (secondo questi partecipanti, appunto, gli Gnomi sarebbero inferiori alle altre razze, quindi poco giocabili), hanno organizzato una bella parata di protesta (virtuale) nel regno di Azeroth. Niente siti pieni di insulti o forum intasati, ma una semplice marcia di Gnomi nudi (senza armatura o vestiti, ma ovviamente in mutande) per ribadire il diritto a giocare alla pari! Insomma uno Gnomo Pride, che avrà sicuramente delle conseguenze.

TORNEO

L'EUROCUP ALLA RIBALTA

C'era una volta l'Eurocup di Clanbase, una delle competizioni a livello europeo più sentite in assoluto, decisiva per decidere anno per anno i rapporti di forza fra i vari clan.

Nata per il solo *Quake 3* e successivamente cresciuta fino a comprendere più di una decina di diverse discipline, la manifestazione aveva conosciuto, negli ultimi anni, un lento e inesorabile declino. La perdita dei fondi aveva portato a rinunciare alla tradizionale fase finale olandese in LAN, mentre il seguito da parte del pubblico stava vistosamente diminuendo. Quest'anno, invece, è arrivata l'attesa inversione di tendenza: grazie a un munifico supporto da parte degli sponsor, non solo il vecchio formato è stato ripristinato (finali previste per l'estate del 2005), ma sono stati garantiti premi in denaro per un ammontare di 50.000 euro. Un ricco bottino che, come ovvio, ha attirato tutti i clan più blasonati, fornendo nuova linfa alla storica competizione. In bocca al lupo a tutti gli italiani in gara e, naturalmente, un caloroso "Bentornata!" alla undicesima edizione della Eurocup.

Ecco una carrellata delle cinque principali discipline dell'edizione di quest'anno:

CounterStrike (5vs5, montepremi di 15.000 euro, di cui 7.000 per i vincitori)

Unreal Tournament 2004 (4vs4, montepremi di 7.500 euro, di cui 3.000 per i vincitori)

Call of Duty (5vs5, montepremi di 7.500 euro, di cui 3.000 per i vincitori)

Warcraft III: The Frozen Throne (1vs1, montepremi di 5.000 euro, di cui 1.500 per il vincitore)

Quake 3 Arena (2vs2, montepremi di 5.000 euro, di cui 2.500 per i vincitori)

Internet: www.clanbase.com

GDR/AZIONE

SACRED SI RINNOVA

IL TITOLO DI ASCARON RIPARTE CON UNA NUOVA VERSIONE E L'AZZERAMENTO DEI VECCHI SERVER.

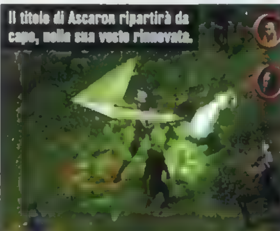
L'affascinante gioco di ruolo d'azione di Ascaron, *Sacred*, riparte da zero. Dal 3 di febbraio, infatti, sono disponibili per tutti gli utenti la versione 1.8.3 di *Sacred Online* e l'aggiornamento *Sacred Plus*.

I due pacchetti comprendono, fra le tante novità, la facoltà di accedere a due regioni di Ancaria completamente nuove: il pantano di Azkabragh, popolato dai temibili Goblin, e le pianure di Tyr Hadar, a nord di Tyr Fasul, teatro di una guerra millenaria combattuta fra due etnie di Elfi.

Il nuovo client dedicato al gioco via Rete includerà diversi suggerimenti indicati dalla comunità degli appassionati, e verrà inaugurato con la cancellazione completa di tutti i vecchi personaggi.

Si ripartirà, quindi, con una sorta di tabula rasa, che dovrebbe facilitare l'arduo compito del nuovo sistema di difesa contro i "cheater". Staremo a vedere se si tratterà di un colpo vincente contro gli odiati "bari".

Internet: http://sacred-game.com


Il titolo di Ascaron ripartirà da capo, nella sua veste rinnovata.



STRATEGIA ONLINE

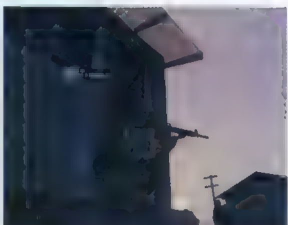
VIDEOGIOCO O BATTAGLIA VIRTUALE?

BOHEMIA INTERACTIVE A BRACCETTO CON L'INDUSTRIA MILITARE.

LA "linea rossa" che divide il videogioco dalla realtà diventa sempre più sottile. *Virtual Battlespace One* di Bohemia Ineractive, per esempio, è in bilico fra la componente ludica e quella di addestramento militare.

Il comunicato di presentazione del titolo fa un certo effetto. Il nuovo *VBS*, infatti, non viene definito come un "gioco", bensì come un avanzato "sistema di addestramento interattivo", dedicato in maniera specifica all'apprendimento di tattiche militari per piccole unità di combattimento. Non ci sentiamo di dare un'accezione di merito a un prodotto ineccepibile dal punto di vista tecnico, e indubbiamente valido per quanto riguarda gli aspetti di nostra competenza. Resta comunque auspicabile che i primi esponenti di tale nuovo fenomeno offrano lo spunto per delle riflessioni serene e ragionate sull'evoluzione che attende il nostro hobby preferito.


Il livello di dettaglio grafico di *Virtual Battlespace One* è impressionante.



Internet: http://virtualbattlespace.com

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

NEL MULTIPLAYER, UNO SPARATUTTO DI EA PUÒ ALLONTANARSI MOLTO DA *BATTLEFIELD 1942*?

PUNTI RINFORZO

Come nel "parametro" di questo genere, *Battlefield 1942*, ogni schieramento ha un numero limitato di punti-squadra e quando un componente del team viene ucciso (prima deve essere immobilizzato, cioè bisogna spararGli fino a toglierGli tutta l'energia), ne utilizza uno per rientrare in partita. Se tutti i punti finiscono, la squadra perde. Di conseguenza, l'utilizzo del medico risulta essenziale, visto che è in grado di curare un giocatore immobilizzato che non è stato eliminato, senza sprecare alcun punto rinforzo.

SONO state la buona organizzazione e l'affiatamento tra compagni ad aver permesso ad alcune fazioni di prevalere su altre, nel corso delle grandi battaglie della storia del genere umano.

Su Internet, nei giochi che tentano di simulare i conflitti bellici tra due opposti schieramenti (da *CounterStrike* a *Call of Duty*), tale concetto è stato posto molte volte in secondo piano. Electronic Arts, invece, ha cercato di centrare sulla coordinazione, piuttosto che sul "Rambismo", l'esperienza multiplayer del suo ultimo *Medal of Honor: Pacific Assault*. La modalità giocata in rete, cioè Invasore, presenta diverse novità rispetto allo schema classico di uno sparatutto 3D bellico a squadre.

Come al solito, ci sono due gruppi che si devono fronteggiare, rappresentati da americani e giapponesi (guerra nel Pacifico, per l'appunto), e a turno si fa da difensori e attaccanti sulla medesima mappa. L'ambientazione, composta da giungle evocative costellate di ponti e rovine, è molto vasta (così come ben fornite sono le squadre, dato che si gioca anche 16 contro 16), per costruire una modalità di gioco che, da un certo punto di vista, riprende e migliora il sistema di *Battlefield 1942*.

I difensori devono cercare di preservare quattro (a volte tre) punti di importanza strategica fondamentale (un deposito munizioni, una stazione radio, e via dicendo), e non più uno, in maniera sequenziale. Quando il primo avamposto viene distrutto e catturato, i difensori si ritirano sul secondo obiettivo, e così via, consentendo anche tattiche evasive e a sorpresa, poiché è possibile, in alcune mappe, attaccare direttamente due bersagli in contemporanea. Per esempio, nello scenario Gifu, il primo incontro tra americani e giapponesi si svolgerà presso un fortino, che andrà fatto esplodere dagli attaccanti; dopo si potrà scegliere, dividendo le forze, di far saltare un ponte per bloccare i rifornimenti, oppure di andare a inviare un messaggio via radio da una stazione situata in mezzo alla boscaglia. Ultimati questi due compiti, si passerà all'obiettivo finale e cioè far brillare tre cannoni adibiti alla contraerea, posti al termine della mappa.


Questo ponte andrà protetto a costo della vita.

"Il titolo sembra essere stato snobbato da EA"

L'eccezionale varietà di situazioni, così come un ottimo bilanciamento delle armi, renderebbero *Medal of Honor: Pacific Assault* un'esperienza imperdibile in multiplayer (sembra davvero di essere in guerra, grazie anche a un comparto sonoro spettacolare), non fosse che il titolo parrebbe essere stato completamente snobbato dalla stessa EA Games, che aveva promesso una patch attesa da mesi per installare server su Linux. Il limite di poter creare dei server dedicati solo su Windows, rende *Pacific Assault* molto lento nel trasmettere i dati e, anche con una buona connessione, non si riesce a giocare a dovere. I numerosi clan (e le molte persone) affascinati da questo titolo, hanno lentamente abbandonato i mouse, soprattutto in Italia, dove adesso esiste un solo server, perennemente vuoto.




I mitragliatori fissi sono esposti al fuoco nemico, ma letali.

CHE VESTITO MI METTO?

Proprio come nei veri campi di battaglia, anche in *Pacific Assault* esistono varie classi di militari: Fante, Portaferiti, Geniere e Tecnico munizioni. Il Fante è il soldato semplice, è dotato del livello di energia più alto e della più ampia scelta sull'arsenale (è consentito portare una sola arma alla volta, che si decide prima di entrare in partita). Il Portaferiti è il medico e può curare i giocatori immobilizzati (nonché ripristinare l'energia di quelli soltanto feriti). Il Geniere è l'unico in grado di piazzare gli esplosivi sugli obiettivi o le mine sul campo di battaglia, mentre il Tecnico munizioni trasporta il doppio delle munizioni rispetto alle altre classi, rifornendo i compagni rimasti a secco e i mitragliatori fissi sparsi per la mappa.

LEGENDA VOTI
Scarichiamolo a tutti i costi ★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere ★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce ★★★
Se abbiamo già scaricato tutto il resto ★★
Teniamocene alla larga ★

FORGOTTEN HOPE

■ **Mod per** *Battlefield 1942* ■ **Sviluppatore** FH Team ■ **Genere** Sparatutto Multiplayer
■ **Dimensioni** 1,7 GB installer, 295 MB patch, 104 MB mappe aggiuntive
■ **Internet** http://forgottenhope.bf1942files.com/main.html

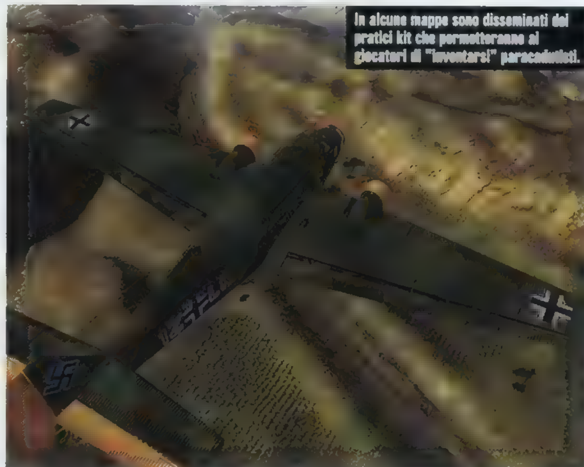
IN *BF 1942*, LA SECONDA GUERRA MONDIALE SI FA ANCOR PIÙ SERIA!

NEL DVD **CHI si è divertito con *Battlefield 1942*, ma non disdegnerebbe un'esperienza bellica più realistica, questo mese troverà il Mod che potrebbe fare al caso suo sul DVD allegato a Giochi per il Mio Computer.**

Forgotten Hope è un Mod con la M maiuscola, non solo per le dimensioni – tra installer e patch si sfiorano i due GB! – ma soprattutto per la mole di contenuti aggiuntivi che con esso vengono introdotti. *Forgotten Hope* include oltre duecentocinquanta nuovi elementi bellici (per capirci, più di ogni altro sparatutto dedicato alla Seconda Guerra Mondiale). Tra questi spiccano carri armati d'ogni genere e forma, dal pesantissimo mezzo russo IS-2, fino al tank giapponese Ha-Go; aeroplani che hanno fatto la storia dell'aeronautica, come l'idrovolante britannico Fairey Swordfish e il P-47 Thunderbolt; navi d'ogni stazza e cabotaggio, tra cui la portaerei Ark Royal e la corazzata tedesca Tirpitz; e armi d'ogni calibro, dal potentissimo Panzerfaust tedesco, alla temibile mitragliatrice in dotazione all'Armata Rossa PPSh-41.

Già così ci sarebbe di che leccarsi i baffi. In realtà, il bello deve ancora venire, perché gli interventi effettuati da *Forgotten Hope* non si limitano certo a qualche modello 3D. Per esempio, il Mod saluta l'esordio di una classe aerotrasportata, nonché in grado di paracadutarsi. La stessa classificazione della fanteria è stata riveduta in una chiave più realistica e, al tempo stesso, strategica. Da segnalare anche l'introduzione di speciali kit grazie a cui sarà possibile installare postazioni di fuoco pesante.

Ogni elemento è stato inserito cercando di evitare ogni possibile contraddizione storica, per intenderci, non vedremo mai un King Tiger attraversare una mappa ambientata nell'anno 1940. A proposito di mappe, va detto che già ora ce ne sono più di quante erano presenti in *Battlefield 1942*. Rispetto al titolo originale sono stati implementati l'esercito polacco, quello francese e – sull'attenti! – quello italiano. Che vogliate marciare sulle vie di Stalingrado, attraversare il deserto della Tunisia in carro armato o ingaggiare combattimenti aerei nei cieli dell'Inghilterra meridionale, *Forgotten Hope* sarà in grado di soddisfarvi.


In alcune mappe sono disseminati dei pratici kit che permetteranno ai giocatori di "inventarsi" paracadutisti.

VERDETTO ★★★★★
Uno splendido colossal, dedicato alla Seconda Guerra Mondiale.

CLASSIC DOOM

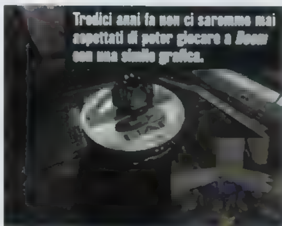
■ **Mod per** *Doom 3* ■ **Sviluppatore** Kazahana ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Dimensioni** 27 MB ■ **Internet** http://cdoom.d3files.com/index.php?page=news

DOOM 3 TORNA ALLE ORIGINI.

NEL DVD **CHE *Doom 3* sia il più spettacolare degli incubi firmati da id Software non c'è ombra di dubbio.**

Non sono pochi, in ogni caso, gli appassionati di retro-gaming che si chiedono come sarebbe stato il primo *Doom* se solo avesse potuto contare sugli artifici grafici disponibili ai giorni nostri. *Classic Doom* tenta di risolvere questo genere di diatribe storiche, riadattando le mappe e i mostri partoriti dalla mente di John Carmack nel lontano 1993 all'avveniristico motore grafico dell'ultimo nato in casa id. Per mantenere la massima fedeltà con il titolo originale, in *Classic Doom* sono stati conservati tutti gli spigoli che un tempo caratterizzavano tanto i corridoi, quanto le ambientazioni più aperte. In effetti, gran parte dei luoghi qui riprodotti portano alla mente qualche flashback di quella disperata missione compiuta diversi anni orsono. La realizzazione tecnica, però, è al momento solo in grado di solleticare la malinconia del giocatore per il primo *Doom*, senza riuscire ad appagarla. Va detto, comunque, che *Classic Doom* è un progetto ancora ben lontano dall'essere completato. Prima di abbandonare ogni speranza di ripercorrere i passi compiuti più di dieci anni orsono, conviene pazientare ancora un po'. Potrebbe valerne la pena, specie se si considera che lo sviluppatore ha lasciato intendere che farà di tutto per inserire nelle prossime versioni di *Classic Doom* una modalità di gioco cooperativa.




Tredici anni fa non ci saremmo mai aspettati di poter giocare a *Doom* con una simile grafica.

VERDETTO ★★☆☆☆
Un promettente, ma non ancora perfetto, remake del primo *Doom*.

DOOM II PER DOOM 3

NEL DVD **Sul DVD di questo mese, oltre a *Classic Doom* c'è un altro interessante remake d'ispirazione "carmackiana". Attualmente, però, non si può ancora dire che *Doom II for Doom 3* sia propriamente un Mod, dato che si limita a circoscrivere il proprio intervento alle sole mappe. Modelli ed elaborazioni sul modello di gioco saranno eventualmente introdotti in un secondo momento. Per ulteriori aggiornamenti, rimanete "sintonizzati" su GMC, nel frattempo trovate la versione 1.0 di questo interessante remake di *Doom II* sul DVD di questo mese.**



GARRY'S MOD

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** Garry ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Dimensioni** 5 MB ■ **Internet** www.garry.tv/garrysmod

CI VUOLE UNA FISICA BESTIALE... PER FARE QUELLO CHE CI PARE!

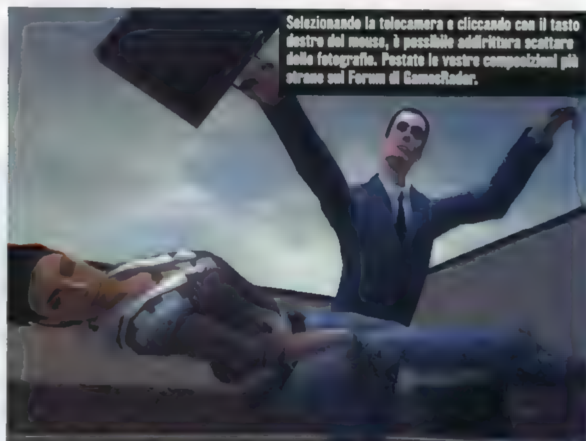
NEL DVD

IL fine ultimo dei Mod è quello di sfruttare le potenzialità dei "comuni" videogiochi, per esplorare nuove vie d'intrattenimento.

Per raggiungere tale obiettivo, non è sempre necessario arrivare agli estremi rimedi di una conversione totale. Talvolta, anzi, è sufficiente "pulire" il gioco originale da ogni vincolo scenografico, per mettere in luce aspetti che altrimenti rimarrebbero relegati a un ruolo secondario. È questa, per esempio, la strada percorsa da uno dei Mod di *Half-Life 2* inseriti sul DVD di questo mese. Stiamo parlando del *Garry's Mod*, un potentissimo strumento con cui è possibile sfruttare liberamente il motore fisico di *HL 2* per fare tutto, ma proprio tutto, quello che ci suggerisce la nostra fantasia.

Non lasciamoci ingannare dallo spoglio scenario che ci si presenterà all'avvio, quanto, piuttosto, premiamo il tasto "Q" per scegliere, da una comoda interfaccia, gli oggetti che intendiamo materializzare dinanzi a noi: una vasca da bagno, un materasso, un copertone, un treno, della semplice spazzatura... Insomma quello che ci pare.

A questo punto, ci si potrà davvero sbizzarrire richiamando tutta una serie di strumenti comodamente integrati nell'interfaccia di gioco originale. Il cannone gravitazionale, per esempio, è stato elaborato per consentire non solo di sollevare qualsiasi oggetto, ma anche di ruotarlo e di fissarlo a mezz'aria. Sarà uno spasso manipolare l'austera figura del signor G-Man e farle inscenare un improvvisato simil-spettacolo di marionette.


Selezionando la telecamera e cliccando con il tasto destro del mouse, è possibile addirittura scattare delle fotografie. Postate le vostre composizioni più strane sul Forum di GamesRadar.

Il vero elemento caratterizzante delle diverse armi introdotte dal *Garry's Mod* non risiede tanto nella potenza di fuoco delle stesse, quanto piuttosto nelle loro capacità di solleticare il modello fisico di *Half-Life 2*. Credeteci, non ci vorrà molto per capire che un fucile spara-palloncini è una delle armi più potenti che siano mai state imbracciate. Ci siamo mai chiesti quanti palloncini servano per sollevare un frigorifero? Con il *Garry's Mod* potremmo scoprire che ne bastano sette.

VERDETTO ★★★★★
Il Mod più malleabile che la storia dei videogiochi ricordi.

MECH TACTICAL SIMULATION

■ **Mod per** *Battlefield 2* ■ **Sviluppatore** Masakari ■ **Genere** Sparatutto tattico
■ **Percentuale di completamento** 30% ■ **Internet** http://mts.battletechmodproductions.com

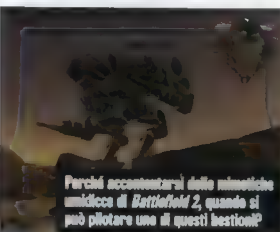
ROBOT ALLA RISCOSSA!

L' universo di "Battletech" – il noto wargame da tavolo – occupa da sempre un posticino d'onore nel cassetto dei sogni di molti modder.

D'altronde, a chi non piacerebbe vedere materializzate grazie al motore di gioco di *Battlefield 2* le guerre tra fazioni di Mech che tanto hanno affascinato generazioni di appassionati?
Fortunatamente, *Mech Tactical Simulation* sembra seriamente intenzionato a trasformare questo sogno in realtà, non appena *BF 2* verrà pubblicato da Electronic Arts. Al momento, infatti, *Battlefield 2* non si è ancora visto sugli scaffali, ma ciò non toglie che ci si possa portare avanti con il lavoro.
Il team di sviluppo di *MTS*, per esempio, sta acquisendo una serie di rilevamenti satellitari per rendere le mappe di gioco il più realistiche possibili.
Masakari ha già pensato di utilizzare quelle del deserto del Nevada, per offrire ai suoi Mech un terreno da calpestare ben più che verosimile.



A contendersi il dominio territoriale ci saranno tre fazioni, tutte ovviamente ereditate da "Battletech".
Per litigare meglio, gli schieramenti avranno accesso a una collezione di tredici Mech da combattimento. Ovviamente, saranno rivisti tutti gli armamenti di *Battlefield 2*.
Aspettiamoci, dunque, diavolerie tecnologiche all'ultimo grido come armature per l'invisibilità artificiale e sistemi di rilevamento radar.
Certo, immaginavamo che *Battlefield 2* avrebbe rappresentato la nuova frontiera per gli sparatutto bellici online, ma non fino a questo punto.


Perché accontentarsi delle mimetiche umidicce di *Battlefield 2*, quando si può pilotare uno di questi bestioni?



DUNGEON SIEGE: ELEMENTAL

NEL DVD

Questo mese, Giochi per il Mio Computer serve ai suoi lettori su un dischetto d'argento (meglio noto sotto la sigla di DVD) un'ottima motivazione per rispolverare la propria copia di *Dungeon Siege*. Dopo due anni di lavorazione, è finalmente pronto *Elemental*, un'imponente conversione totale per *Dungeon Siege* ambientata in una reinterpretazione mitologica dell'antica Giudea, con evidenti richiami a film quali "Il Gladiatore" "Spartacus" e "Masada". Per far capire l'imponenza di questo Mod, non ci dilungheremo sottolineando l'enorme impegno profuso nel riprodurre in 3D intere cittadine e popolazioni, ma basterà snocciolare qualche numero: 10 ore di gioco, 3 razze, 80 nuovi mostri, 200 armi inedite, 100 tecniche di combattimento... Insomma, un'opera titanica da gustare tanto in single player, quanto in modalità cooperativa. Per maggiori informazioni: www.the-elemental.net.



IL FUTURO NELL'ARENA

HANNOVER OSPITERÀ I "GIOCHI OLIMPICI" EUROPEI VOLUTI DA SAMSUNG.


Dawn of War di Relic è stato promosso a disciplina dei WCG.

IL periodo di LAN invernali è finito e la CPL Winter ha catalizzato l'attenzione degli addetti ai lavori, distraendoli per un attimo dalla competizione cui tutti sognano di partecipare, i World Cyber Games.

Il colosso coreano Samsung, padrone e creatore dei "giochi olimpici elettronici", non è certo rimasto a guardare e, in una battaglia di numeri e (si spera) buona organizzazione, ha annunciato con sorpresa di molti la creazione dei primi "giochi olimpici" europei, i WCG 2005 Samsung Euro Championship. Tra il 10 e il 13 marzo 2005, all'interno del CEBIT di Hannover (grande fiera tedesca, che si occupa di hardware, software e divertimento elettronico), si sfideranno i più importanti campioni del Vecchio Continente (sono previsti arrivi da più di 30 nazioni), nella speranza di dividersi un montepremi di 150.000 euro.

Molte le novità, prima fra tutte la totale assenza di una fase eliminatoria: i tempi strettissimi non hanno consentito un'organizzazione capillare in ogni nazione. I partecipanti verranno dunque invitati dal comitato WCG e consteranno in un solo rappresentante per gioco per paese (dodici cyber-atleti per ogni nazione, quindi, data la presenza di cinque specialità da duello e una a squadre), scelto secondo i piazzamenti ottenuti agli scorsi WCG 2004 di San Francisco. Per la prima volta, inoltre, si sperimenterà la sensazione di sfidarsi via telefonino. Sarà presente, infatti, il primo torneo dedicato a un gioco per cellulare, *Play Babe Rally* per l'esattezza, con una modalità "invito" realmente innovativa. Qualunque cittadino di Olanda, Regno Unito, Belgio, Germania e Italia potrà scaricare il suddetto titolo sul proprio telefonino (di marca Samsung, ovviamente), e giocarci sudando sette camicie nel tentativo di ottenere un punteggio molto alto, per poi spedirlo al sito ufficiale. I migliori avranno modo di sfidarsi a Hannover, per un montepremi di 10.000 euro!

I titoli multiplayer selezionati dagli organizzatori per questo avvenimento sono quasi gli stessi dei WCG 2004: *Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, CounterStrike 1.6, FIFA 2005, NFSU 2, Unreal Tournament 2004, Halo 2*, e *Project Gotham Racing 2*, preferendo ancora una volta gli strategici (*Starcraft* non è stato tolto, pur essendo datato 1998) agli sparatutto 3D, con un certo malcontento dei maniaci del frag. Sulle pagine di GMC non mancheremo di tenervi informati sui risultati di questo interessante avvenimento, sperando ovviamente che i nostri cyber-atleti si comportino meglio che al WCG americano.

I GIOCHI UFFICIALI DEI WCG 2005 E DELL'ESWC 2005

Se per l'annuncio dei nuovi WCG europei c'è stata grande sorpresa (nessuno si aspettava una simile notizia, con così poco anticipo,), molto è stato lo stupore nell'apprendere quali saranno le discipline ufficiali e il luogo dei prossimi cyber giochi mondiali. La nazione che l'ha spuntata come organizzatrice è stata Singapore e il "colpo grosso" per quanto riguarda le specialità l'ha piazzato Relic, che vedrà esordire il suo gioiellino strategico *Dawn of War*. Gli altri giochi sono dei sempreverdi: *Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Broodwar, CounterStrike: Source, Need for Speed Underground 2, FIFA 2005, Halo 2* (Xbox), *Dead or Alive* (Xbox), anche se la versione *Source* di *CS* di Valve prende il posto della 1.6.
Sul versante degli ESWC, che come ogni anno si terranno a Parigi durante l'estate, i titoli scelti sono stati quasi opposti (anche per ribadire il concetto che la manifestazione è di gusto europeo): *CounterStrike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne* e *Pro Evolution Soccer 4* saranno le competizioni ufficiali cui potranno partecipare solo i vincitori delle eliminatorie nazionali, mentre ci saranno un torneo femminile di *CounterStrike*, uno di *Quake 3 Arena*, uno di *Unreal Tournament* (entrambi in modalità 1 vs 1) e uno di *Gran Turismo 4*. Queste ultime quattro specialità avranno premi minori (ma sempre molto alti) e altre modalità di partecipazione.

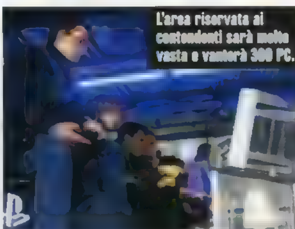
I WCG 2005 EUROPEI SULLA RETE

Sito di riferimento WCG 2005 Samsung Euro Championship:
www.wcg-europe.org/ecg

Sito di riferimento WCG:
www.worldcybergames.com

Sito di riferimento per giocare a *Play Babe Rally* sul telefonino:
http://ecg.samsungmobile.com/it/game.php?PHPSESSID=b7febe37dd36b0805c163720&__c=index&PHPSESSID=b7febe37dd36b0805c163720

Sito di riferimento del CEBIT:
www.cebit.de/homepage_e?x=1


L'area riservata ai contendenti sarà molto vasta e vanterà 300 PC.

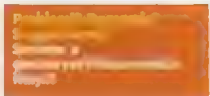
I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218.27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217 27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217·27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217 27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it/) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!





GIOCHI COMPUTER

MONDI VIRTUALI

RUBI-KA LIBERA!

FUNCOM OFFRE LA POSSIBILITÀ DI VISITARE GRATUITAMENTE IL MONDO DI *ANARCHY ONLINE* FINO AL GENNAIO 2006!

NELLA galassia dei MMORPG, *Anarchy Online* (www.anarchy-online.com) è una delle stelle che brillano da più tempo e con maggiore intensità. Lanciato nel 2001 come primo, grande GdR online di fantascienza, ancora oggi è uno dei titoli più originali in circolazione.

Alla fine del 2004, Funcom aveva deciso di promuovere il suo prodotto di punta consentendo a tutti di giocare alla versione "base" di *AO* (senza le tre espansioni finora pubblicate), previo lo scaricamento dell'apposito client (l'indirizzo è **www.anarchy-online.com/free/ad_campaigns/freecampaign** e i file "pesano" oltre 800 MB; chi ha acquistato la versione DVD di GMC li troverà sul supporto ottico allegato). Il successo di questa iniziativa è stato tale, che i dirigenti della società scandinava hanno pensato di estendere l'offerta fino al 15 gennaio 2006.

Rubi-Ka è la patria del Notum, un materiale rarissimo, indispensabile per lo sviluppo e lo sfruttamento delle nanotecnologie. Tre fazioni lottano per il controllo del pianeta: la Omni-Tek è la classica multinazionale malvagia, i Clan sono ribelli che si oppongono alla tirannia capitalistica, mentre i Neutrali osservano il conflitto cercando di non esserne coinvolti. Come giocatori, siamo liberi di scegliere a quale fazione affiliarci con il nostro personaggio, mentre per quest'ultimo sono previste quattro razze e quattordici professioni differenti.

Le razze includono i Solitius (umani "normali", mediamente adatti a ogni compito), gli Opifex (modificati geneticamente per essere agili e veloci), i Nanomage (che possono sfruttare i poteri del Notum e delle nanotecnologie, così da realizzare effetti simili a "magie") e gli Atrox (un'altra specie nata dalle manipolazioni genetiche, estremamente forte e robusta). Ogni razza è in grado di accedere a una qualsiasi delle quattordici professioni, anche se ovviamente le sue caratteristiche psicofisiche la renderanno più adatta a specifici percorsi di vita. Questi ultimi includono la possibilità di giocare come Soldato, Avventuriero, Agente, Ingegnere, Guardiano, Commerciante, Medico, Vigilante, Seguace di Arti Marziali, Nanotecnico e Burocrate. Sono disponibili, inoltre, professioni particolari quali l'Ombra (che si muove non vista e ha poteri tecno-vampirici), il Faccendiere (capace di teletrasportare da un punto all'altro del pianeta interi gruppi in forma digitale) e il Metafisico (abile nel manipolare il tessuto stesso della realtà). Tali carriere sono descritte nel manuale del gioco scaricabile dal link **www.anarchy-online.com/content/guides/manual** (e presente in formato .PDF in italiano sul supporto argentato dell'edizione DVD di GMC).

La creazione del proprio alter ego avviene sulla stazione spaziale Morning Star, in orbita intorno a Rubi-Ka. Una volta deciso chi saremo nel gioco, accederemo dapprima al vasto salone dello spazioporto, dove numerosi personaggi non giocanti delineeranno le opzioni a nostra disposizione una volta giunti sul pianeta. Da qui, potremo infine imbarcarci su uno shuttle in partenza... e assistere al primo dei numerosi colpi di scena che caratterizzeranno la nostra nuova vita virtuale. Eh sì, perché anche se l'offerta riguarda solo l'originale *Arachy Online*, i cambiamenti portati dalla recente espansione *Alien Invasion* (Invasione Aliena) riguardano comunque tutti gli abitanti di Rubi-Ka, e la situazione che troveremo al nostro arrivo sarà ben diversa da quella che immaginavamo.

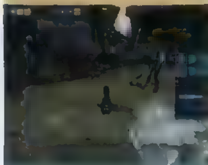
Arachy Online rappresenta un ottimo primo passo nel mondo dei MMORPG e il successo dell'iniziativa di Funcom ci fa solo sperare che, in futuro, altre società seguiranno il suo esempio.


Rubi-Ka offre una grande varietà di paesaggi. Non solo installazioni tecnologiche, ma lande selvagge ricche di vita naturale.


Oltre alla normale guerra tra fazioni, il pianeta Rubi-Ka deve ora affrontare la minaccia di una misteriosa razza aliena.

IN INGLESE

***Anarchy Online* è completamente in inglese e anche la sua comunità è composta da persone che, per la maggior parte, comunicano in questa lingua. Nella versione DVD di GMC abbiamo inserito il manuale e la guida ai comandi completamente tradotti in italiano, ma sia l'interfaccia di gioco, sia il dialogo con gli altri personaggi richiederanno una buona conoscenza della lingua d'Albione.**



CON L'EDIZIONE DVD

IL CLIENT DI ANARCHY ONLINE

Questo mese, GMC ha inserito il client necessario per giocare gratuitamente ad *Anarchy Online* nel supporto ottico allegato all'edizione DVD. Si tratta di un programma di oltre 800 MB, che contiene tutto quanto è necessario per installare *AO* sui nostri computer, collegarsi e iniziare a divertirsi. Chi non avesse acquistato tale versione della rivista, potrà scaricare il client direttamente da Internet, all'indirizzo: www.anarchy-online.com/free/ad_campaigns/freecampaign. Le istruzioni su come installare il client sono a pagina 28.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

O gran dio del multiplayer,
non sono qui per porti alcuna domanda, anche perché il gioco multiplayer, fino a qualche tempo fa, non era proprio il mio genere. Ora, in concomitanza con un contratto appena stipulato per una ADSL flat, mi sto avvicinando a questo meraviglioso mondo. Vorrei solo farti i complimenti per il tuo spazio, che leggo sempre. È un angolo proprio ben curato: in poche pagine, riesci a soddisfare in modo egregio le richieste d'aiuto dei videogiocatori. Inoltre, devo dire che c'è sempre qualche battutina che mi strappa un sorrisetto.
Ah, anch'io sono un amante di quel bel gioco lì. Sì, come si chiama...
Sei grande Kevo!

Dark Templar '89LT

Non so davvero di che gioco tu stia parlando. Però, grazie per i complimenti (di cui siete stati straordinariamente parchi, questo mese) e in bocca al lupo per la tua iniziazione al mondo del multiplayer. Non ci siamo proprio, invece, con il "sorrisetto": passo giorni e giorni a limare e rifinire quanto scrivo, per suscitare "incontrollabili attacchi di ilarità", non "sorrisetti". Quindi, applicati di più e ridi sguaiatamente a ogni mia battuta, okay? So che ce la puoi fare, tienimi aggiornato sui progressi.

Stimabile Kevorkian,
contrariamente agli altri tuoi lettori, non sono un amante del multiplayer; nel senso che, dopo qualche tentativo sporadico, ho deciso che giocare in Rete non fa per me: troppi problemi, individui stupidi e maleducati, e (per quanto mi riguarda) nemmeno un briciolo di senso di competizione vera.
Secondo me, non c'è una grande differenza tra giocare a *Unreal Tournament 2004* contro dei bot, o contro degli avversari umani. Certo, questi ultimi sono spesso più difficili da battere e fanno delle battute più originali ma, alla fin fine, quello che vedo è uguale – potrebbero essere dei bot avanzatissimi, e non noterei alcuna differenza. Insomma, la ragione per cui scrivo è che trovo comunque curioso che tu e, apparentemente, chi ti legge riusciate a fingere che quel mucchietto di pixel contro cui state combattendo sia davvero guidato da un altro essere umano. Me lo sai spiegare?

Mattia

Carissimo Mattia, mi fai una domanda molto difficile, alla quale credo di poterti rispondere solo con un'altra domanda. Quando vai in giro per strada e vedi della gente che si muove, eccetera, come fai a fingere che siano davvero esseri umani come te e non robot perfetti, guidati da computer potentissimi? Non è che tu ne sappia di più, di quello che succede sotto la loro pelle, di quanto conosci a proposito del "mucchietto di pixel". Anzi, a essere particolarmente pedante, ti direi pure che vedi sempre e comunque un'immagine bidimensionale, un mucchietto di pixel (anche se quello prodotto dalle cellule della retina è senza dubbio a una risoluzione ben superiore rispetto a quello del monitor).
Confidando nella tua salute mentale, immagino che tu consideri chi ti sta intorno un essere umano, anche senza controllare se si attacca alla corrente quando ti giri. Ecco, quale che sia il ragionamento o la sensazione che ti permette di stabilire ciò, è lo stesso che consente a me di fidarmi del fatto che quello contro cui sto combattendo non è un bot avanzatissimo, ma un dodicenne di Ascoli Piceno (che di solito mi batte a occhi chiusi, aggiungo). Anche se, nel mio caso, potrebbe essere effettivamente vero che ha bisogno di raccogliere energia per sopravvivere...
In ogni caso, se proprio non ci riesci, prova a giocare in LAN con qualche amico, della cui appartenenza al genere umano ti senta ragionevolmente certo. Forse, vedere il tuo compagno che, quando il mucchietto di pixel ti ha fraggato con un colpo di rocket launcher, si alza ululando come un ossesso e ti fa il gesto dell'ombrello, potrebbe iniziare a convincerti che dietro l'immagine virtuale del tuo avversario si nasconde realmente un essere umano.

Kevorkian,
una domanda velocissima: hai qualche novità su *Tabula Rasa*?

-LLTS-Splinter

Cielo, "LLTS" come in "Long Live The Syndicate"? Se non fosse per cinque anni di tempo, saremmo compagni di gilda...
Invece di darti la risposta velocissima (che sarebbe "no"), ti scrivo quella a velocità normale: *Tabula Rasa*, il nuovo MMORPG cui sta lavorando l'onnipotente Richard Garriott, alias Lord British (creatore di tutta la serie di *Ultima*), sembra ancora in alto mare. In altre parole, non è stata annunciata nemmeno la data dell'inizio del beta test (che, nei MMORPG, è solitamente il momento in cui si inizia a capire quando uscirà il titolo vero e proprio).
D'altra parte, NCSoft sostiene che *Tabula Rasa* uscirà nel 2005 e, finora, si sono dimostrati piuttosto precisi nelle previsioni sui loro prodotti. Dunque, credo che il beta test potrebbe iniziare già quest'estate. Però magari mi sbaglio, eh.



LA RICETTA DEL DOTTORE



Una pagina ricca di stimoli intellettuali, questa volta: pronostici sul futuro, filosofia spicciola e, soprattutto, complimenti per il sottoscritto. Sarei felicissimo, se non fosse che la proporzione tra i vari elementi è evidentemente sballata: ci vogliono molti più complimenti.
Detto questo, vi rivolgo la domanda del mese (alla quale, tanto, non risponde mai nessuno): preferite i MMORPG gratuiti e gestiti da appassionati, ma che possono scomparire in ogni momento, o quelli a pagamento – che, per qualche soldo, offrono una certa stabilità, il supporto tecnico e altro?
Aspetto ansioso di *non* vedere risposte nemmeno questa volta! L'indirizzo cui *non* inviare le vostre lettere è:
[illegible]



Tabula Rasa promette bene, ma le informazioni precise sono ancora scarse. Portiamo pazienza.

THE SIMS 2 UNIVERSITY

Piccoli Sims crescono... e vanno all'università. Toga! Toga!



Un toga party! Il sogno di tutti i fan di "Animal House" è finalmente realtà.



Una corsa pazza tra i viali del campus: sarà meglio non farsi scoprire dal Rettore!



FUORI DI TESTA!

[illegible] *The Sims 2 University* propone una particolare [illegible] creatura. Si tratta di un incrocio tra una [illegible] e una temibile pianta carnivora, pronta a divorare – se affamata – chiunque le capiti a tiro.
Utile per liberarsi di studenti particolarmente antipatici, la pianta restituisce a ogni "pasto" l'[illegible] di Lunga Vita già visto in *The Sims 2*: basterà mungerla per allungare l'esistenza del nostro Sim. In caso di rimorsi, poi, si potrà sempre [illegible] e far resuscitare il malcapitato. Attenzione, però: se l'offerta non sarà sufficiente, [illegible]



ISTANTANEA SU: THE SIMS 2 UNIVERSITY

Casa: Electronic Arts
Sviluppatore Maxis
Genere: Simulatore di vita
Requisiti di sistema: P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L
Internet: www.thesims.it
Nei negozi: Primavera
Perché aspettarlo: *The Sims University* offre un ambiente tutto nuovo, in cui coltivare le aspirazioni dei nostri giovani Sims allo scopo di fornir loro gli strumenti per eccellere una volta rientrati "alla base". Una laurea non si butta via, soprattutto se si può conseguire con un po' di furbizia e tanto divertimento.

SIN dal momento dell'uscita di *The Sims 2*, il team di Maxis dedicato alle espansioni si è messo al lavoro per realizzare il primo pacchetto aggiuntivo dedicato al celebre "simulatore di vita".

Chi si aspettava una semplice riproposizione degli elementi andati perduti nel passaggio tra il primo e il secondo episodio (i cuccioli, per esempio) resterà sorpreso scoprendo che è stata scelta un'ambientazione del tutto originale, come ci confida Tim Le Tourneau, Produttore di *University*: "La decisione è stata naturale, perché la riproduzione della vita universitaria era un'idea che ci ronzava in testa da molto tempo. Non era possibile, però, applicarla al primo *The Sims*, poiché mancava del tutto l'evoluzione dei personaggi dal punto di vista dell'età. Grazie a *The Sims 2* siamo stati finalmente in grado di riprodurre nel gioco la vita da college ritratta in moltissimi film e conosciuta in tutto il mondo".

"E' STATO SCELTO UN CONTESTO INTERAMENTE ORIGINALE"

A prima vista, *University* sembra dunque un omaggio ad "Animal House" e al filone delle pellicole demenziali da questo derivate, ma i toga party e le partite a biliardo nascondono molte altre novità. Innanzitutto, per integrare in modo naturale questa nuova porzione della vita dei nostri Sims è stato creato un nuovo periodo di crescita, che va a inserirsi tra l'adolescenza e l'età adulta.
Ogni "giovane adulto" potrà dar sfogo alle proprie aspirazioni di conoscenza e recarsi al college, organizzato come un quartiere a sé stante e completo delle strutture necessarie per garantire lo studio, il divertimento e il lavoro.

Gli studenti saranno ovviamente squattrinati e, oltre a frequentare le lezioni (che non verranno rappresentate sullo schermo, come avviene per il "lavoro" dei personaggi in *The Sims 2*), avranno modo di impegnarsi in uno o più lavori part-time, che il giocatore seguirà da vicino per approfittare delle occasioni di interazione offerte.

La vita degli studenti sarà gestita da un particolare "orologio accademico", che scandirà l'avanzamento nella carriera scolastica: il periodo universitario sarà composto da quattro anni in totale, divisi in due semestri ciascuno. In ogni semestre, bisognerà obbligatoriamente navigare almeno su valutazioni sufficienti da parte dei professori, ma per il resto la libertà interpretativa sarà totale: Maxis ha inserito un gran numero di aspirazioni e non tutte saranno proprie dell'identikit dello studente modello. Inoltre, un nuovo parametro interverrà a dare ai Sims una carta in più da giocare, per riuscire negli studi: si tratterà della capacità di imporsi sugli altri universitari, così da ottenere favori assortiti e risparmiare tempo prezioso da dedicare alle feste, alle prove del gruppo musicale e alle battaglie con i cuscini.

The Sims 2 University offrirà una serie di strumenti e oggetti inediti, che, uniti a nuove possibilità di intervento sugli ambienti in cui si svolgerà, non mancheranno di fornire idee creative ai giocatori più legati alla simulazione di vita firmata da Maxis.

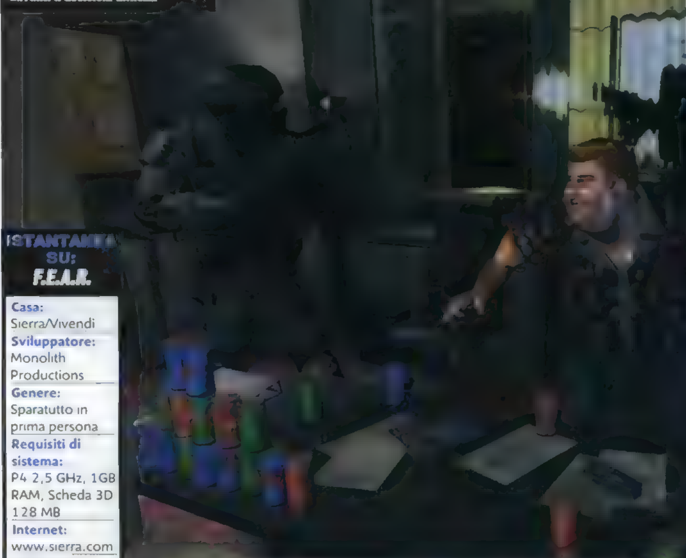


F.E.A.R.

L'adrenalina scorre al massimo, in uno sparatutto che si annuncia pieno di tensione, spaventi ed effetti speciali!



Il gioco permetterà di imbracciare armi estremamente brutali.



Civili innocenti o invasati posseduti da "qualcosa"? *F.E.A.R.* ci porrà davanti a decisioni difficili.

ISTANTANEA SU: *F.E.A.R.*

Casa: Sierra/Vivendi
Sviluppatore: Monolith Productions
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: P4 2,5 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 128 MB
Internet: www.sierra.com
Nei negozi: Metà 2005
Perché aspettarlo: Monolith ha più volte dimostrato di essere uno sviluppatore di sparatutto di primissima qualità, con titoli "terrificanti" come *Aliens vs. Predator 2* o ricchi di atmosfera come la serie *No One Lives Forever*. Con *F.E.A.R.* sembra che tutti questi generi coesisteranno in un solo titolo. L'anteprima del gioco ha mostrato azione, realismo e paura da vendere. Ora siamo impazienti di trascorrere notti insonni con l'esperienza completa!

SIAMO negli Stati Uniti, in un prossimo futuro. Un gruppo paramilitare di matrice sconosciuta ha assaltato gli edifici di una modernissima società di ricerca aerospaziale, barricandosi all'interno e prendendo numerosi civili come ostaggi.

Dopo avere atteso invano comunicati o rivendicazioni da parte dei misteriosi terroristi, il governo decide di inviare nella struttura un intero plotone di reparti speciali dell'esercito. Ma "qualcosa" di incomprensibile accade: durante l'azione, le comunicazioni sono disturbate da un segnale di origine ignota e, quando i collegamenti vengono ristabiliti, le telecamere mostrano tutti i soldati morti in modo orrendo, uccisi in pochi secondi senza che, apparentemente, abbiano avuto la possibilità di reagire.

Con una crisi sempre più grave tra le mani, le forze armate decidono di giocare il proprio asso: il F.E.A.R., una squadra super-addestrata a fronteggiare minacce di natura "particolare" e dotata di armi ed equipaggiamento sperimentali. La missione, per gli uomini, del F.E.A.R. è semplice: eliminare gli intrusi, determinare l'origine del misterioso segnale e contenere la situazione prima che sfugga al controllo. Inutile dire che, dopo pochissimi istanti, i membri del team si troveranno separati e sparpagliati, e che spetterà a noi, nei panni del più "fortunato" del gruppo, affrontare da soli gli orrori che hanno invaso il centro aerospaziale.

"IN *F.E.A.R.* MATRIX E *RAINBOW SIX* INCONTRERANNO THE RING"

F.E.A.R. è il nuovo thriller d'azione di Monolith Productions, gli sviluppatori che hanno già reso insonni le nostre notti con il terrificante *Aliens vs. Predator 2* e ci hanno regalato gioielli come *No One Lives Forever 1* e *2* e *TRON 2.0*.

Per questo titolo, che i responsabili non esitano a definire "un vero blockbuster", Monolith non pare essersi posta limiti, né di ispirazione, né di investimento tecnologico. L'obiettivo dichiarato è quello di portare su PC le immagini tipiche dei grandi film d'azione di Hollywood, grazie a un motore grafico di nuova concezione saldamente supportato dall'ultima generazione del sistema di gestione delle leggi fisiche Havok.

In *F.E.A.R.* saremo gratificati da vetri che andranno realisticamente in pezzi, detriti scagliati in aria dalle esplosioni, oggetti spostati e capovolti dalle stesse, piogge di scintille, incendi e tante altre situazioni simpatiche che renderanno interessante la vita dei protagonisti sullo schermo. Non mancherà una modalità Bullet Time, ovvero

TECNOLOGIA DA BRIVIDI

F.E.A.R. [illegible] delle tecnologia di rendering di DirectX [illegible] con illuminazione per pixel in tempo re[illegible] ombre volumetriche, normal mapping e [illegible] di nuova generazione. Il gestore di leggi fisiche Havok 2 verrà sfruttato al [illegible] e potremo vedere oggetti e avversari [illegible] realisticamente quando verranno colpiti, [illegible]





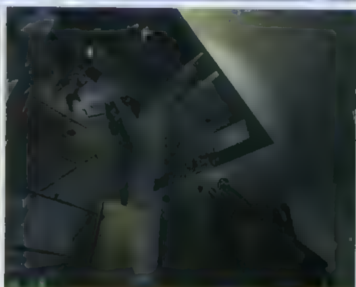

Entità di origine sconosciuta cercheranno di ucciderci con grande dispendio di effetti speciali.

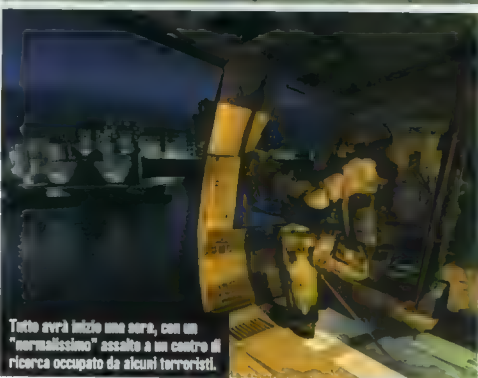
CINEMA PER I NOSTRI MONITOR

[illegible] film horror al buio!








Tutto avrà inizio una sera, con un "normalissimo" assalto a un centro di ricerca occupato da alcuni terroristi.

la possibilità di agire a velocità normale mentre intorno a noi il flusso del tempo rallenta, resa famosa dai film di "Matrix" e da *Max Payne 1 & 2*.

A sostegno del nostro naturale desiderio di distruzione vi sarà un arsenale di armi notevole: oltre ai consueti fucili d'assalto e lanciagranate, indispensabili nell'equipaggiamento di un soldato d'élite, *F.E.A.R.* metterà a disposizione cannoni leggeri a fuoco rapido, lanciamissili e blaster subnucleari capaci di trasformare i nemici in cenere radioattiva. Questi ultimi, dal canto loro, si avvarranno di tecnologie altrettanto sofisticate e verranno gestiti da un'Intelligenza Artificiale programmata individualmente per offrire il massimo della sfida in base alla situazione in cui ci troveremo. Le squadre avversarie cercheranno di agire in modo coordinato, mentre tiratori scelti e assassini si nasconderanno nelle ombre cercando di tenderci imboscate.

La trama inizierà come un convenzionale sparatutto, con i nostri uomini diretti verso il luogo dell'incidente a bordo di un elicottero. Un po' come nel film "Predator", il prologo e le prime fasi del gioco non faranno pensare a nulla di diverso da una "normale" azione dei reparti speciali, e ben presto ci troveremo coinvolti in scontri a fuoco con i terroristi nelle vaste sale dell'installazione aerospaziale. Man mano che ci addentreremo nel complesso, però, un elemento alieno farà il suo ingresso. Le luci tremoleranno irregolarmente, le comunicazioni inizieranno a essere disturbate e misteriose "presenze" appariranno per un momento in lontananza, svanendo non appena ci avvicineremo. In particolare, al centro dei fenomeni sembrerà esserci una strana bambina, che potrebbe essere la figlia di uno dei civili intrappolati nella base, ma la cui figura sarà perennemente ammantata nell'ombra.

L'ispirazione a classici dell'orrore moderno come "The Ring", "Kairo" e il recente "The Grudge" è evidente. Ovviamente, la reale natura di ciò che accadrà è un segreto gelosamente custodito dagli sceneggiatori di *F.E.A.R.*, ma se anche ci avessero raccontato la trama, ci saremmo tappati le orecchie – in quanto non vediamo l'ora di esplorare i corridoi bui e le sale con monitor che mostrano solo un effetto neve, mentre ci troviamo soli nella nostra stanza nel cuore della notte!

Il gioco verrà pubblicato completo di una modalità multiplayer, per scontri tra amici. In queste partite sarà consentito utilizzare la modalità Bullet Time, grazie a speciali "power-up", anche se, per il momento, non è del tutto chiaro come verranno gestiti i giocatori che si troveranno in "flussi del tempo diversi" (ovvero, se verranno accelerati i movimenti di chi sarà in Bullet Time o rallentati quelli dei nemici umani).

F.E.A.R. ha tutti i requisiti per essere un grande successo e il "pedigree" di Monolith Productions può solo renderci più impazienti. Prima che la paura arrivi sui nostri monitor bisognerà avere ancora un po' di pazienza, anche se, da ciò che si sono fatti scappare i responsabili, forse meno di quanto sembri!



EMPIRE EARTH II

La Storia è sempre più divertente, se la si conosce grazie a un videogioco, ed *Empire Earth II* ha le carte in regola per non annoiare affatto...


Le battaglie dell'Epoca Imperiale ricordano un po' *Cossacks*.


Il gioco consentirà di controllare centinaia di unità contemporaneamente.

ISTANTANEA SU: *EMPIRE EARTH II*

Casa: Sierra/Vivendi
Sviluppatore: Mad Doc Software
Genere: Strategia in tempo Reale
Requisiti di sistema: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda grafica 64 MB con supporto T&L e Pixel Shader, 1,5 GB liberi su HD, modem 56k per gioco online.
Internet: www.empireearth.com/empireearth2.jsp
Nei negozi: Primavera
Perché aspettarlo: Il primo *Empire Earth* ci permetteva di attraversare tutte le epoche della storia umana con la giocabilità di classici come la serie *Age of Empires*. *EE II* migliorerà l'originale in ogni aspetto, introducendo dozzine di nuove tecnologie e di unità specifiche, che personalizzeranno ancora di più le nazioni in guerra.

UNA galoppata attraverso quasi quindicimila anni di conflitti e sviluppo tecnologico nella storia dell'uomo: ecco cosa promette *Empire Earth II*, sviluppato da Mad Doc software per Sierra/Vivendi e seguito del titolo che aveva aperto la saga nel 2001.

Il gioco, uno strategico in tempo reale dalle linee alquanto tradizionali, copre il periodo che va dall'Età della Pietra (10.000 avanti Cristo) alla fantascientifica "era della produzione sintetica" (2.300 dopo Cristo). Ricercando tecnologie e costruendo edifici adeguati, i giocatori "promuoveranno" la propria civiltà attraverso quindici Epoche differenti (tre in più, rispetto al primo capitolo), dal Medioevo, all'Illuminismo, al periodo industriale e atomico.

I numeri di *EE II* sono senza dubbio epocali: vengono schierate 14 diverse civiltà tra cui scegliere, caratterizzate da oltre 370 unità diverse e 320 tipi di edifici. Ogni cultura ha bonus, unità ed edifici a lei propri, e l'esperienza di gioco con ognuna di esse è stata resa ancora più unica rispetto al passato. Gli sviluppatori di Mad Doc assicurano che "sarà davvero necessario imparare a giocare in modo diverso in base alla civiltà scelta, e per ognuna sarà necessario un certo periodo di tempo, prima di apprendere quali siano i suoi punti di forza e le migliori tattiche da impiegare contro le altre".

EE II sarà distribuito completo di tre campagne per il single player (che copriranno i momenti chiave nella storia di Stati Uniti, Corea e Germania), un buon numero di scenari e un generatore casuale di mappe – che consentirà a ognuno di sfidare altre civiltà in multiplayer (in questa modalità, gli avversari potranno essere gestiti dall'Intelligenza Artificiale o da altri utenti collegati in rete). Il multiplayer è senz'altro l'aspetto più affascinante di *EE II*. Il creatore della partita sarà libero di decidere le dimensioni della mappa, il numero dei partecipanti, l'epoca di partenza e quella di arrivo della sfida (se si desidera giocare dal Medioevo al Rinascimento, per esempio, o nella sola Età del Ferro sarà dunque consentito farlo). I match a più ampio respiro saranno, ovviamente, quelli che copriranno tutti e quindici i periodi storici, anche se un vincitore potrà emergere prima del raggiungimento del quindicesimo.

EE II introdurrà parecchie novità, sia rispetto al primo titolo, sia nei confronti della concorrenza. Per esempio, a nostra disposizione durante le battaglie ci sarà una utility chiamata "pianificatore di guerra" che consentirà di impartire ordini alle unità su una mappa in scala ridotta, tracciando

INTELLIGENZA DEL FUTURO

Il [illegible] amministratore delegato di Mad Doc, [illegible] Davis, ha assicurato che *Empire Earth II* mostrerà un livello di Intelligenza Artificiale davvero notevole, al punto da "non [illegible] necessari piccoli trucchi e vantaggi per aumentare la sfida offerta dal computer" (ovvero, gli avversari non barreranno). Il [illegible] di Davis [illegible] delle sue [illegible] informatica con una [illegible] di Intelligenza Artificiale e [illegible], ma, prima di dedicarsi ai giochi, ha lavorato diversi anni per il settore informatico del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti.





TEMPO INCLEMENTE

Le condizioni atmosferiche avranno una grande importanza nelle partite di *Empire Earth II*. Il gioco simulerà pioggia, neve, nebbia, tempeste di sabbia e molte altre situazioni meteorologiche capaci di influenzare sia l'operato delle unità militari sia la raccolta delle risorse. Ognuna verrà raffigurata graficamente nella mappa 3D senza risparmio di effetti speciali.


L'Età del Ferro corrisponderà, approssimativamente, al periodo greco-romano.


La grafica 3D consentirà di seguire le azioni delle singole unità, e di abbracciare l'intero campo di battaglia.




Le Epoche più avanzate vedranno l'impiego di armi e tecnologie fantascientifiche.



I PAZZI SCIENZIATI DI *EMPIRE EARTH*

Mad Doc è lo studio di sviluppo che si era occupato della riuscita espansione *The Art of Conquest* per *Empire Earth* (oltre ad avere prodotto *Legends of Arcana* per *Dungeon Siege* e *Star Trek Armada II*). Questa "promozione" (dovuta al fatto che il progettista dell'originale, Rick Goodman, è al lavoro su un progetto completamente nuovo) dovrebbe dunque garantire continuità alla serie, tenendo quanto di buono il gioco ha proposto in passato e sviluppandone i punti di forza, grazie anche ai suggerimenti inviati dalla comunità degli appassionati.

delle frecce per indicare come dovranno avanzare e dei cerchi per evidenziare gli obiettivi; in questo modo, nelle intenzioni dei progettisti, si elaboreranno piani di attacco alquanto sofisticati. Un'altra idea che *EE II* cerca di portare su un nuovo livello è quella di "controllo del territorio". Le mappe, che si prospettano essere molto vaste, saranno divise in regioni geografiche. Solo i giocatori che controlleranno una regione, ovvero che saranno stati gli unici a occuparla militarmente, ne sfrutteranno le risorse naturali. Tali regioni potranno essere scambiate o cedute ad altre nazioni durante le trattative diplomatiche, e perfino essere concesse in "subappalto": consentiremo a un alleato di estrarne le risorse ricevendo in cambio una percentuale sul materiale raccolto.

"GUIDEREMO UN IMPERO DALL'ETA' DELLA PIETRA AL 2.300 D.C."

Gli sviluppatori hanno elaborato diversi espedienti per semplificare la gestione dell'impero. Tra questi, il principale sarà una schermata che ci aiuterà a organizzare il lavoro dei cittadini. Invece che cliccare su ognuno di loro e ordinargli di raccogliere una particolare risorsa, diremo genericamente al computer di "assegnare otto uomini alla raccolta di ferro e sei a quella della legna". Ci penserà l'Intelligenza Artificiale a vedere quali lavoratori si troveranno nella posizione migliore e ad assegnarli ai centri d'estrazione adeguati. Naturalmente, saremo sempre liberi di intervenire personalmente per aggiustare le cose.

L'ultima novità nasce dall'idea che ogni civiltà, nel corso della sua storia, ha dei momenti in cui "brilla" in modo particolarmente intenso. Il programma terrà traccia dei conseguimenti ottenuti dai giocatori in campo economico, militare e "imperiale" (un termine che comprenderà successi sociali e politici); colui che avrà raccolto più risultati in un certo campo, in un dato momento, riceverà in premio la "corona" di quel settore – un titolo che gli permetterà di impiegare unità e poteri speciali. L'assegnazione di una corona, però, non sarà mai definitiva e se gli avversari sapranno comportarsi meglio, riusciranno a sottrarla al detentore.

Empire Earth II è senza dubbio un progetto ambizioso, ma gli sviluppatori sembrano avere tutte le carte in regola per portarlo a buon fine. La dimostrazione tenutasi a Parigi, negli studi di Vivendi, ci ha testimoniato quanto la serie fosse cresciuta rispetto al primo titolo. Ora non resta che attendere l'invasione degli scaffali, prevista entro la primavera.



STRONGHOLD 2

Il ritorno in grande stile dei castelli medievali targati Firefly, con un motore grafico completamente tridimensionale!

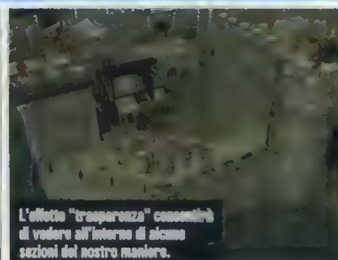


Il livello di dettaglio del motore grafico 3D non ha niente da invidiare ai migliori titoli strategici del momento.

TORTURA E REDENZIONE!

[illegible]





L'effetto "trasparenza" consentirà di vedere all'interno di alcune sezioni del nostro maniero.

ISTANTANEA SU: *STRONGHOLD 2*

Casa: Take2
Sviluppatore: Firefly Studios
Genere: Strategia/Gestionale
Requisiti di sistema: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
Internet: www.fireflyworlds.com
Nei Negozi: Primavera
Perché aspettarlo: Rispetto al passato, *Stronghold 2* offrirà maggiore spessore dal punto di vista della gestione economica e sociale del nostro castello. Il nuovo motore tridimensionale, inoltre, sembra spettacolare e le battaglie molto realistiche e ben strutturate.

DOPO *Stronghold* e la sua "espansione" *Stronghold Crusader*, gli sviluppatori di Firefly Studios ci riprovano con *Stronghold 2*, atteso seguito di una serie che ha saputo guadagnare una folta schiera di ammiratori in tutto il mondo.

Nonostante i numerosi punti di contatto con gli episodi precedenti, il secondo capitolo riesce a distinguersi non solo in virtù di un rinnovato motore grafico, ma grazie a numerose novità strutturali. Per rendere più realistica e credibile l'ambientazione, sono state infatti introdotte nuove catene economiche, che ne aumentano notevolmente la longevità e lo spessore simulativo. Tanto per fare qualche esempio, saremo chiamati a fronteggiare uno degli annosi problemi del Medioevo, ovvero lo smaltimento dei rifiuti, causa di numerose e letali epidemie in tutta l'Europa dell'epoca oscura. Trascurarlo provocherà un aumento esponenziale della popolazione dei topi che normalmente vivranno all'interno della cittadina medievale. Per eliminarli, saremo addirittura chiamati ad arruolare dei volenterosi falconieri. Anche la vita dei nostri sudditi è diventata molto importante. Se nel primo episodio i loro bisogni venivano espressi tramite dei semplici indicatori numerici o di stato, adesso li vedremo partecipare attivamente alla vita del castello e li osserveremo mentre si recheranno in chiesa, al lavoro o nelle taverne. Tutto sarà reso in maniera molto più trasparente, attraverso un vero e proprio controllo in tempo reale, come in una sorta di *The Sims* medievale. Per avere un'idea di quanto l'aspetto economico e sociale sia stato incrementato, basterà sottolineare che le strutture disponibili sono addirittura raddoppiate rispetto a *Stronghold*.

"LE STRUTTURE DISPONIBILI SONO RADDOPPIATE"

L'introduzione del nuovo motore tridimensionale troverà la sua massima applicazione nella fase di combattimento e difesa del maniero. Uno dei difetti del primo capitolo era rappresentato dall'impossibilità di vedere con precisione dove convergevano le mura difensive del castello, con il risultato che, spesso, i nemici trovavano preziose falle in cui fare breccia. In *Stronghold 2*, il sistema di costruzione è notevolmente più accurato e preciso, oltre a mettere a nostra disposizione innumerevoli strutture difensive e offensive.

Conquistare un maniero sarà un'impresa infinitamente più complessa e gratificante, anche perché sarà indispensabile utilizzare le macchine da assedio e i difensori potranno addirittura usufruire di strutture multiple. In pratica, saremo liberi di costruire castelli con diverse cinte di mura concentriche, in modo da passare da una struttura all'altra in caso di sfondamento. Tutto questo sarà possibile anche grazie a una rinnovata Intelligenza Artificiale delle nostre truppe, che ripiegheranno prontamente da un luogo a quello successivo quando riceveranno il comando prestabilito.

Non manca molto all'uscita di *Stronghold 2*: presto constateremo se le premesse avranno condotto la serie a una maturazione pienamente soddisfacente.

GIOCHI COMPUTER



S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

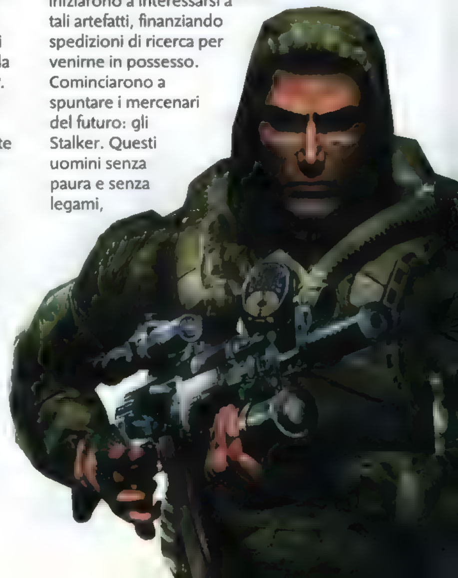
La vita emerge dalle rovine di un disastro...

Nel 1999, una squadra speciale americana stava visitando le rovine di Chernobyl. Era solo un controllo di routine, gli scienziati si aspettavano di trovare la consueta desolazione che segue una catastrofe nucleare. Quello che videro fu, invece, stupefacente. L'intero ecosistema era perfettamente preservato. Gli animali erano in salute e si dedicavano alle abituali attività di caccia e sopravvivenza all'interno di una vegetazione che era ben lungi dall'essere morente. La spiegazione era molto semplice; gli esseri umani avevano completamente abbandonato il territorio per paura delle radiazioni e gli animali ne avevano approfittato...

UNA GRANDE LUCE

L'idea di un luogo ostile, ma allo stesso tempo altamente popolato, è uno dei concetti più cari ai programmatori di GSC Game World, che ormai da diversi anni si stanno occupando di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. Il gioco potrebbe essere considerato uno "sparatutto in prima persona/ survival", un titolo dove la vita è indissolubilmente legata all'istinto di sopravvivenza. Ogni giornata è scandita dalle abituali attività di ricerca del cibo, cura delle ferite e dell'avvelenamento da radiazioni. La nostra esistenza virtuale dipenderà da queste attività quotidiane, esplorando i trenta chilometri quadrati che circondano l'ormai semidistrutto reattore di Chernobyl alla ricerca di preziosi artefatti. Ed è proprio così che abbiamo mosso i primi passi nella "Zona"; sotto l'occhio vigile di Darren Williams, responsabile del progetto per conto di casa THQ, intento a spiegarci le nozioni fondamentali mentre impugnavamo mouse e tastiera pronti a entrare nella mischia.

"Intorno al 2006," ci racconta un tenebroso Darren "accadde qualcosa di inaspettato all'interno del reattore di Chernobyl. Una luce enorme si sprigionò dal sottosuolo e, come la vita che emerge dalle rovine di un disastro, fu seguita da un grande panico. Tutti pensavano ci sarebbe stata una seconda esplosione e i militari misero immediatamente l'intero perimetro sotto stretto controllo. Non avevano fatto i conti con la curiosità della gente. Circa nel 2012 (quando cronologicamente è ambientata la trama del gioco), cominciarono a circolare le prime voci riguardo strane creature dalle sembianze umane che si aggiravano nella "Zona". I bene informati raccontavano di anomalie fisiche e di misteriosi oggetti che avevano acquisito poteri straordinari, come la totale resistenza alla gravità o la capacità di fornire energia senza limiti. Il governo, gli scienziati e dei collezionisti senza scrupoli, iniziarono a interessarsi a tali artefatti, finanziando spedizioni di ricerca per venirne in possesso. Cominciarono a spuntare i mercenari del futuro: gli Stalker. Questi uomini senza paura e senza legami,





L'aspetto torvo e trasandato rende a malapena l'idea di quanto possa essere dura la vita di uno Stalker.

spesso dotati di innate capacità di sopravvivenza, erano e sono gli unici esseri viventi con abbastanza coraggio per spingersi nella Zona. Il loro obiettivo primario è il profitto, ma con il tempo hanno sviluppato una vera e propria dipendenza fisica dal rischio e dal pericolo."

CAUSA ED EFFETTO

Il nostro primo incarico sarà quello di recuperare un oggetto marcato con una croce sulla mappa. Cominceremo, infatti, come un semplice apprendista che deve pagare il proprio debito con uno degli Stalker anziani che addestrano le nuove leve.

Il viso del nostro mentore sarà lo specchio fedele della sua storia. Stanco, svuotato, la pelle secca e ispessita dal freddo. Gli occhi piccoli e incavati tradiranno un'intensità incredibile, un senso di smarrimento e al contempo di onniscienza, una tranquillità e una tenacia sovrumana. Dopo aver percorso velocemente le scale che portano in superficie, le porte del bunker si apriranno mostrandoci un minaccioso cielo plumbeo. Improvvisamente, le nostre cuffie riprodurranno un

L'avventura comincia con questi cani selvatici che attraversano il bosco; diffidiamo della loro apparente tranquillità.

"*S.T.A.L.K.E.R.* si prepara a ridefinire il concetto di Intelligenza Artificiale"



suono spaventoso: sarà il momento di avventurarci nella Zona! Normalmente, gli sviluppatori sono avari di informazioni riguardanti l'Intelligenza Artificiale implementata nella loro creatura. Siamo abituati alle solite frasi di circostanza, che descrivono la capacità dei nemici nel cercare riparo, nel coprirsi reciprocamente e nell'attaccare in gruppo quando possibile. Difficilmente, però, ci viene spiegato il perché, quali sono le motivazioni che spingono una creatura a colpire, a scappare, oppure a difendersi in situazioni di pericolo. *S.T.A.L.K.E.R.* si prepara a ridefinire il concetto stesso di I.A. e lo si capisce fin dai primi minuti. Appena iniziamo a muoverci all'interno della boscaglia, la nostra attenzione si sposta su una sorta di cane-zombi che attraversa la strada a nord nella nostra posizione. Tre soldati di pattuglia stanno risalendo una collina, controllando entrambi i lati con fare minaccioso. Più avanti, notiamo delle impronte di uno Stalker, mentre, sulla nostra sinistra, scorgiamo una carcassa nascosta dietro i cespugli.

La vita virtuale del mondo che ci circonda è catturata da una singola immagine sul nostro monitor. Ma, improvvisamente, l'immagine si muove. Uno degli aspetti più importanti del gioco è legato ai bisogni delle creature che abitano l'ecosistema della Zona e a come tali necessità si riflettono sul loro comportamento. A ogni azione corrisponde una reazione. Gli animali ci osservano, registrano la nostra presenza e si allontano tranquillamente perché non ci considerano, in quel momento, una minaccia. I militari non ci hanno ancora rilevato, ma probabilmente ci stanno



MOSTRUOSO

Un nuovo concetto di bestialità

In un videogioco, tutti gli elementi caratterizzanti sono il prodotto dell'immaginazione dei programmatori. Nel caso di *S.T.A.L.K.E.R.* il risultato finale è preoccupante. Il bestiario di creature ripugnanti che bisognerà affrontare ridefinisce il concetto stesso di horror videoludico. Non abbiamo mai visto una collezione più disgustosa di esseri maledetti. Le spaventose escrescenze, la carne marcia, le pustole che ne ricoprono il corpo sono quanto di più rivoltante ci sia mai capitato di testimoniare in un titolo per PC. Osservare tali mostruosità in azione è ancora più raccapricciante. Siamo di fronte a veri e propri abomini della natura, creature che non dovrebbero esistere per nessuna ragione. La loro triste vita è quasi patetica. Si muovono come degli zombi da un pasto all'altro, non disdegnando di divorare carogne di altri animali. Quando le incontreremo, avremo un solo pensiero: fuggire!





Il fucile in dotazione potrà essere migliorato con il mirino di precisione e un silenziatore.

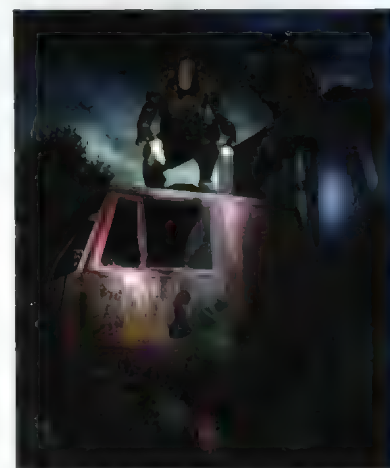


cercando. Questo è il loro obiettivo. Lo Stalker? Anche lui persegue i propri fini, ma per ora non sappiamo quali siano. Tutti gli esseri sono guidati da istinti primari: il cibo, la paura, la sopravvivenza. Se un mostro è affamato si muoverà all'interno della sua area per trovare di che sfamarsi, se non riuscirà nell'impresa si sposterà da un'altra parte. Dapprima, attaccherà le prede più deboli, poiché la sua mente devastata dalle radiazioni sarà ancora in grado di capire che gli uomini armati possono ucciderlo, ma quando i morsi della fame lo condurranno alla disperazione, non esiterà ad assalirci.

Tutto, in questo ecosistema, è cinicamente reale. Ma le cose cambiano radicalmente quando i soggetti che interagiscono sono numerosi e diversi tra loro. Le combinazioni possibili diventano infinite. Prendiamo come esempio la nostra attuale situazione e vediamo cosa accade. Lo Stalker rivale ha appena attraversato le montagne, mentre la pattuglia di soldati ha avvertito la presenza del cane e ha prontamente imbracciato i fucili, per poi decidere di evitare lo scontro lasciando la Zona. Improvvisamente, accade l'inaspettato. Una creatura disgustosa, una sorta di zombi mutante, ha fiutato la presenza dei militari e li carica alle spalle. Tre raccapriccianti tentacoli si librano nel vento e si abbattono con una forza sovrumana su uno dei malcapitati, che si accascia al suolo senza vita. I compagni si piegano sulle ginocchia in posizione di fuoco, ma ormai è troppo tardi. Anche il secondo muore in un lago di sangue e al terzo non resta alcuna possibilità di sopravvivere a questo essere spaventoso. In pochi attimi si è consumata una scena di vita quotidiana e il mostro si gusta l'ambito pranzo. Ciò che è accaduto non era previsto dal gioco, non siamo stati testimoni dell'esecuzione di un'istruzione prestabilita, bensì della semplice equazione causa-effetto nell'ecosistema creato dai programmatori. Lo zombi mutante si era allontanato dal suo territorio in caccia di altro cibo e solo casualmente si è imbattuto nel drappello. Ricominciando il gioco, molto probabilmente, questa scena non si ripeterà.

ADATTARSI PER SOPRAVVIVERE

Una volta esaurita la meraviglia per l'Intelligenza Artificiale, ci si rende conto di quanto sia dettagliato graficamente l'universo di *S.T.A.L.K.E.R.*. Le rovine sono realizzate magnificamente, attraverso un sofisticato cocktail di texture e stile. Si apprezzano le erbacce che affiorano prepotentemente attraverso i mattoni fatiscenti e il metallo arrugginito, o la splendida caratterizzazione di ogni singolo oggetto, sempre in linea con l'ambientazione post-atomica. Tutto questo è nulla, se confrontato con il cielo che sovrasta



La torcia si rivelerà indispensabile nelle sessioni notturne, ma avrà anche lo spiacevole difetto di attirare le creature della Zona.

l'intero campo visivo. Fin dalle prime immagini, *S.T.A.L.K.E.R.* aveva impressionato per la rappresentazione incredibilmente realistica degli eventi atmosferici e, in particolare, del cielo. Oggi possiamo finalmente constatare di persona tale meraviglia. Niente sembra lasciato al caso. Le giornate si susseguono lasciandoci senza fiato, intenti ad ammirare il calare della luce del

PROFEZIE DI CELLULOIDE

"Stalker": il film



Parafrasando una celebre rubrica della "Settimana Enigmistica", forse non tutti sanno che gli sviluppatori di GSC, nell'ideare la trama di *S.T.A.L.K.E.R.*, si sono liberamente ispirati a una pellicola del "maestro" Andrej Tarkovskij, noto al grande pubblico per il film di fantascienza "Solaris" del 1972. "Stalker" venne girato nel 1979, basandosi sul racconto "Picnic sul ciglio della strada", dei fratelli Strugatskij. Anche se sono state ovviamente omesse alcune implicazioni "metafisiche" della pellicola originale, certe similitudini e coincidenze, suonano vagamente beffarde.
In particolare, il fatto che il film sia stato girato nella cittadina di Chernobyl prima della catastrofe nucleare e che la trama parli di una zona messa sotto sequestro dalle autorità russe, suona addirittura profetico.
Tra le altre similitudini, segnaliamo la presenza di anomalie nella Zona (sia nel videogioco, sia nel film) e la sua capacità di ridefinirsi continuamente, tanto che ciò che sembrava sicuro a un primo passaggio, può rivelarsi estremamente pericoloso in futuro. Presa in prestito anche la figura dello Stalker, una vera e propria guida per chi abbia la malsana idea di avventurarsi nella zona proibita. Ai cinefili consigliamo la visione della pellicola, che, nonostante alcune inquadrature piuttosto pesanti, risulta piuttosto godibile.
La regia è geniale, con il film girato in bianco e nero nelle riprese esterne e a colori quando i personaggi entrano nella Zona.

sole, le nubi che lo oscurano e le melanconiche tinte violacee che accompagnano la sua discesa sull'orizzonte del crepuscolo. Quando domineranno le tenebre, saremo poi chiamati a compiere delle scelte. Avventurarsi in un territorio così ostile alla luce di una torcia elettrica equivarrà a segnalare la presenza di un pranzo a un branco di iene, ma la concorrenza degli altri Stalker sarà ridotta al minimo. Che fare allora? Molto dipenderà dal nostro stato di salute. Anche gli Stalker non sono completamente immuni alle insidie della Zona, sarà quindi indispensabile ridurre al minimo l'influenza delle radiazioni bevendo vodka a profusione (pare sia un vero toccasana!), o controllare le nostre ferite, medicandole attraverso bendaggi di fortuna.

La sopravvivenza sarà indissolubilmente legata alla nostra capacità di adattamento. Quella che lo stesso Darren ha definito: "La capacità di analizzare gli eventi e il mondo che ci circonda, osservando il comportamento delle creature che lo popolano, e imparare dalle loro reazioni". Nel gioco faremo presto la conoscenza delle "anomalie" presenti nella Zona. Durante la nostra sessione di anteprima, dopo lo spaventoso incontro con la creatura tentacolare, abbiamo assistito a una scena davvero singolare. Improvvisamente, gli animali hanno cominciato a muoversi nervosamente, per poi scappare in massa. Tutte le creature hanno percepito le violente scosse che precedono uno di questi fenomeni ricorrenti. Le tempeste di energia sono in grado di distruggere e addirittura cambiare la conformazione morfologica della Zona, trasformandola, plasmandola e mantenendola in continua evoluzione. Le anomalie uccidono chiunque si trovi nel loro raggio d'azione, modificano il territorio e creano i preziosi artefatti che sono l'obiettivo primario degli Stalker.

ABBIGLIAMENTO URBANO

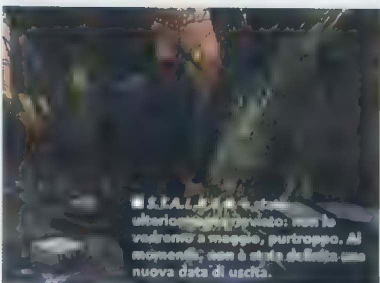
Disponibile anche in nero...

Quando cominceremo l'avventura, il nostro personaggio non avrà alcun equipaggiamento e potrà contare solo sulle proprie forze. Recuperare una tuta di protezione e una maschera antigas non ci renderà solo più eleganti, ma risulterà basilare per proteggerci dalla rigidità del clima di Chernobyl e dalle sue pericolosissime radiazioni.



Ancora una volta, abbiamo assistito al trionfo dell'Intelligenza Artificiale dell'ecosistema: azione e reazione. Il fenomeno atmosferico ha preso forma, gli esseri viventi lo hanno sentito e sono scappati, noi abbiamo assistito al loro bizzarro comportamento e ci siamo salvati. Fantastico.

Un'ultima chicca. A un certo punto, siamo stati avvertiti da Darren che un elicottero militare stava pattugliando l'area circostante. Ci ha segnalato, inoltre, un punto sulla mappa dove trovare un bazooka con cui difenderci. Dopo essere saliti su una torretta d'osservazione, abbiamo atteso nervosamente il nostro nemico. Non sono trascorsi che pochi secondi e abbiamo cominciato a udire in lontananza il rumore delle pale, sempre più forte, sempre più vicino. Un rapido sguardo al mirino, una pressione sul tasto di fuoco e abbiamo scatenato l'inferno. L'elicottero è esploso in un bagliore accecante e i detriti infuocati si sono sparsi sul terreno circostante. Neppure il tempo di gioire insieme a Darren per il buon esito del colpo appena assestato, che subito ci siamo accorti della presenza di un'altra pattuglia. Attirati dall'esplosione, i militari ci hanno circondato.



■ S.T.A.L.K.E.R. [illegible] ulterio[illegible]ato: non lo vedremo a maggio, purtroppo. Al momento, non è stata definita una nuova data di uscita.

La loro tecnica era eccellente e in pochi minuti siamo stati sopraffatti.
Il nostro corpo raggiunto dai colpi giaceva sanguinante sul terreno brullo e desolato. Eravamo solo altro cibo per creature putrescenti e malate, pronti per essere riciclati. Nella morte, la vita si preparava a trionfare, ancora una volta.



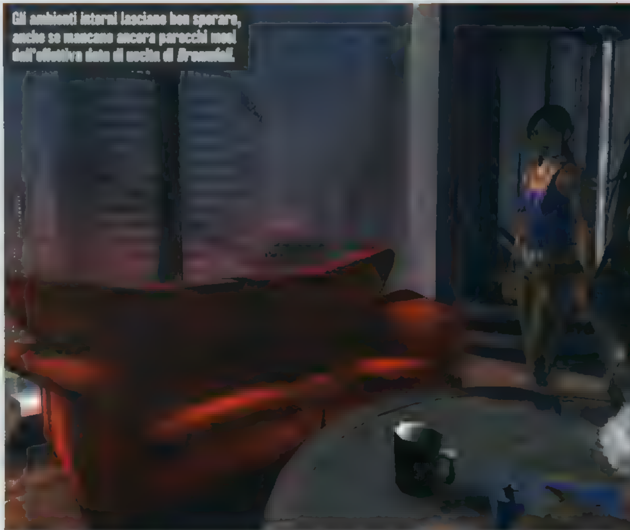
DREAMFALL

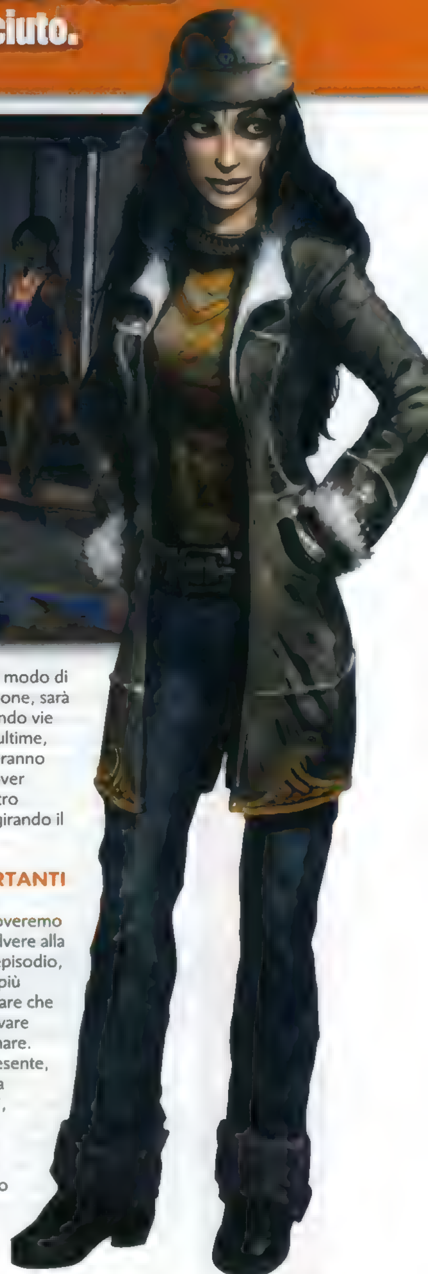


Sono trascorsi cinque anni dalle peripezie di April Ryan nei mondi di Stark e Arcadia. In molti ricordano con affetto gli avvenimenti di *The Longest Journey*, il primo episodio di quella che si appresta a diventare una saga. Passando dallo stile delle avventure classiche, a qualcosa di nuovo, il seguito intitolato *Dreamfall* promette di regalarci tante ore di esplorazione in un universo già in parte conosciuto.






Gli ambienti interni lasciano ben sperare, anche se mancano ancora parecchi mesi dall'effettiva data di uscita di *Dreamfall*.



ZOË Castillo è un nome con cui faremo bene a prendere confidenza, poiché il nostro ritorno nell'universo che abbiamo imparato ad amare giocando a *The Longest Journey* avverrà in compagnia di questa ragazza.

La diciannovenne Zoë vive in casa del padre e, soprattutto, è una cittadina di Stark, come già una certa April Ryan qualche anno orsono. La giovane non è una predestinata. All'improvviso, però, qualcosa sconvolgerà la normalità della sua esistenza e avrà inizio la sua avventura. Tutto comincerà a muoversi a una velocità eccessiva e lei, con il nostro aiuto, dovrà adeguarsi.

UN NUOVO GIOCO

Sebbene *The Longest Journey* sia ricordata come una delle avventure grafiche meglio riuscite degli ultimi anni, gli sviluppatori di Funcom capitanati da Ragnar Tørnquist hanno deciso di abbandonare il genere, o meglio, di spingere la serie verso altri lidi. *Dreamfall*, questo il titolo del secondo episodio, non sarà affatto un'avventura di stampo classico. Per cominciare, avrà una grafica tridimensionale in terza persona. In secondo luogo, la struttura stessa del gioco sarà molto differente, con qualcosa più che un accenno di azione nelle sequenze che dovremo superare.

Stiamo dunque attendendo l'ennesima produzione sullo stile di *Tomb Raider*? Probabilmente no, ma i personaggi si aggireranno negli ambienti in maniera più attiva rispetto a quanto ci si poteva aspettare da April Ryan cinque anni orsono.

"NEL GIOCO NON TROVEREMO MOLTI ENIGMI DA RISOLVERE ALLA MANIERA DEL PRIMO EPISODIO"

L'interazione con quanto li circonderà non si limiterà (per modo di dire) alla raccolta di indizi e oggetti per proseguire; ora dovranno farsi largo anche con le proprie forze. Non mancheranno i combattimenti, per esempio. In vari momenti si scontreranno fisicamente contro avversari che bloccheranno loro la strada, ma – stando a una precisazione di Tørnquist – il giocatore avrà comunque il controllo della situazione.

Come leggere questa definizione? Pare che in molte sequenze il modo di proseguire, la soluzione, sarà raggiungibile seguendo vie alternative. Queste ultime, spesso, rappresenteranno la differenza tra il dover affrontare uno scontro oppure evitarlo, aggirando il problema.

ALCUNE IMPORTANTI DIFFERENZE

In *Dreamfall* non troveremo molti enigmi da risolvere alla maniera del primo episodio, anzi, incontreremo più situazioni da sbrogliare che meccanismi da riattivare o oggetti da combinare. L'inventario sarà presente, realizzato in maniera "semplice e visuale", ma ancora non ci è dato sapere quanto sarà effettivamente importante nel corso del gioco. Tørnquist ci ha ribadito che, a suo parere,



I modelli dei personaggi sono ben realizzati, speriamo che le animazioni siano adeguate.

The Longest Journey raccontava quanto doveva impiegando il metodo di narrazione dell'avventura grafica. Ora, per quanto deve ancora essere presentato, ritiene che il nuovo stile sia migliore, più adeguato al ritmo e al tipo di avvenimenti cui faremo da spettatori, oltre a esserne protagonisti. L'interessante definizione dello sviluppatore è che, paragonando la saga addirittura a "Guerre Stellari", *Dreamfall* sarà il capitolo in cui le vicende, per il mondo e per i personaggi, inizieranno a prendere una brutta piega e se i protagonisti non faranno qualcosa, tutto rischierà di andare per il verso peggiore. Oltre a farci sperare in una trama migliore rispetto a quella, già ottima, di *The Longest Journey*, il paragone con la famosa trilogia non può che spingere a ipotizzare un terzo episodio. Lo stesso Ragnar non nega che sia in fase di progetto, a patto ovviamente che *Dreamfall* abbia fortuna.

RITORNO A CASA

L'aspetto grafico di *Dreamfall*, tre dimensioni a parte, è progettato in modo da ricordare le atmosfere del primo titolo, quindi il contesto in cui ci avventureremo sarà più o meno lo stesso. Ricordiamo che Stark è pressappoco il nostro mondo tra un paio di secoli, mentre le vicende di questo secondo episodio si svolgeranno una decina di anni dopo *The Longest Journey*, portando d'un tratto la bella April a essere un'arzilla ventottenne. L'intreccio avrà inizio nella città di New Casablanca, seguendo la bella Zoë e portandoci gradualmente a conoscere la nuova situazione del paese. Più avanti nel gioco, avremo modo di tornare anche nella dimensione parallela di Arcadia e di visitare un ambiente del tutto nuovo, per ora chiamato Winter (Inverno, nella nostra lingua).
Oltre a Zoë e April, avremo occasione di impersonare anche un uomo di nome Kian, un vero mistero. Interrogati su questo personaggio, gli sviluppatori hanno risposto con tre parole chiave: "Soldato, apostolo, assassino. Un eroe davvero improbabile per un gioco. Kian sarà una delle vere novità della storia, sia per la sua natura, sia per la posizione che occuperà". Di più non ci è dato sapere.
Il passaggio da un protagonista all'altro

"DREAMFALL SARA' IL CAPITOLO IN CUI LE VICENDE, PER IL MONDO E PER I PERSONAGGI, INIZIERANNO A PRENDERE UNA BRUTTA PIEGA"

IL CREATORE: RAGNAR TØRNQUIST

[illegible] Non contento, il prolifico creativo norvegese si è dato da fare anche nel campo dei GdR online, realizzando parte della struttura del [illegible] cui client è presente nel DVD allegato [illegible] mese all'omonima edizione di GMC). Rimanendo in argomento, Ragnar ha scritto anche un romanzo dedicato al mondo di *Anarchy Online*, intitolato "Prophet without honor", disponibile gratuitamente in Rete in formato elettronico.
[illegible]

TRE DOMANDE AGLI SVILUPPATORI

GMC ha rivolto qualche domanda a Jørgen Tharaldsen, uno dei responsabili dello sviluppo di *Dreamfall*, alla ricerca di qualche informazione supplementare, in attesa del prossimo autunno.

GMC: *The Longest Journey* è stata un'avventura molto apprezzata. Non avete paura di deludere i fan del genere, che hanno acquistato il vostro primo titolo e che potrebbero non essere interessati in un seguito tanto differente?

JT: Naturalmente siamo preoccupati del fatto che gli appassionati di avventure grafiche saranno riluttanti all'idea di un cambiamento. *TLJ* era un ottimo prodotto e siamo orgogliosi di averlo creato. Da allora, sono trascorsi cinque anni e i videogiochi si sono evoluti in maniera incredibile. I mezzi a nostra disposizione consentono, oggi, di portare l'esperienza di gioco a livelli molto più elevati e questo è esattamente quello che stiamo cercando di ottenere. Assolutamente non si tratta di un tradimento.

GMC: Con questo seguito intendete mantenere in vita l'universo introdotto con il vostro primo gioco. Lo avevate pianificato fin dal principio? Non avete mai avuto la tentazione di creare una nuova trama partendo da zero?

JT: Una volta terminato *TLJ*, avevamo in cantiere diverse idee. Una di quelle si è evoluta diventando *Dreamfall*. Potevamo dar vita a un gioco nuovo, ambientato in un mondo totalmente originale, ma così non saremmo riusciti a raccontare la storia che avevamo in mente. Abbiamo in serbo emozioni, coinvolgimento e sorprese per chi vorrà seguirci in questa avventura, che non sarebbe mai stata possibile se non all'interno dell'universo introdotto con *TLJ*.

GMC: Parlando delle novità di *Dreamfall*, avete dichiarato che "non farete giochi che nessuno desidera giocare". Pensate realmente che nessuno o comunque pochissime persone desiderino giocare ancora avventure di stampo classico?



JT: Non intendevamo essere così lapidari. Siamo grandi appassionati di avventure e ne abbiamo giocate tante in passato, divertendoci parecchio. Di fatto, la meccanica di un'avventura classica non è adatta al mercato delle console, che ci interessa. Intendiamo realizzare un prodotto nuovo, con una storia interessante, ottima grafica e altre caratteristiche tipiche delle avventure, aggiungendo qualcosa che non deluderà i fan di lunga data, portando comunque molte novità.

LA CREATURA: THE LONGEST JOURNEY

[illegible] *The Longest Journey* è da molti considera[illegible] alla grande impresa che la aspettava, ci accompagnava in giro per Stark (il nost[illegible]eno) e Ar[illegible] dimensione parallela meno tecnologica [illegible]



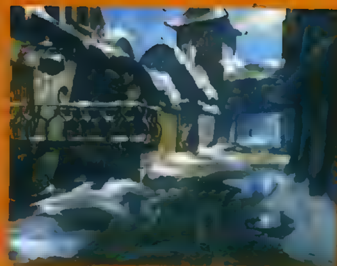


Zoë Castillo è impegnata in una corsa trafelata per i vicoli della città. Che sia già al corrente di ciò che le capiterà nel corso dell'avventura?

sarà gestito dal gioco, in base al progredire della trama. In generale, non ci sarà consentito decidere chi impersonare e quando farlo. Le vicende si svolgeranno in luoghi diversi secondo il momento e la storia dei tre protagonisti. Il paragone suggeritoci dai programmatori è la lettura di un romanzo, in cui si seguono le peripezie di diversi personaggi in capitoli separati, fino a giungere all'epilogo in cui tutti si incontrano per il gran finale.
Come sarà cambiata la vita di April in questi dieci lunghi anni trascorsi dalla fine delle vicende di *The Longest Journey*? Perché una giovane come Zoë si ritroverà coinvolta in eventi più grandi di lei? Infine, in che modo un tizio misterioso come questo Kian riuscirà a legare il proprio destino a quello delle due ragazze e – possiamo solo azzardare – aiutarle a raggiungere il termine dell'avventura?
Sappiamo che, pur controllando i personaggi separatamente in varie sezioni del gioco, Zoë rivestirà un ruolo di primo piano e sarà il cardine delle vicende per almeno i due terzi della durata totale. Inoltre, non mancheranno momenti in cui, nei panni di uno dei tre, incontreremo gli altri in qualità di personaggi non giocanti.

Tutti gli interrogativi avranno una risposta solo tra alcuni mesi, quando anche l'intreccio ci sarà svelato. Per ora, sappiamo che Zoë, April e Kian si muoveranno nelle ambientazioni con un sistema di controllo interamente pilotato dal mouse (nella versione PC) e che avremo a che fare con


Zoë Castillo ammira la città all'esterno di una finestra. Sarà quella di casa sua?





un'interfaccia sviluppata per l'occasione, molto comoda e intuitiva, secondo le promesse di Tørnquist.
Dreamfall sarà sviluppato anche per Xbox. Dopo aver esternato i nostri dubbi in merito al sistema di controllo, abbiamo ricevuto conforto: la gestione del gioco via mouse non sarà un adattamento di quanto ideato per console. I due sistemi saranno differenti e ottimizzati separatamente, quindi non dovremo temere qualche brutta sorpresa.

PARTICOLARI FAMILIARI

Puntando sull'esperienza che i giocatori hanno accumulato nel primo capitolo, in molte sequenze di *Dreamfall* si sovrapporranno due impressioni contrastanti: visiteremo zone a noi sconosciute, che naturalmente saranno familiari ai personaggi, mentre avverrà il contrario nei casi particolari in cui, con Zoë, cammineremo in aree a lei ignote, ma già viste in *The Longest Journey*.

A differenza che in *TLJ*, in *Dreamfall* troveremo conversazioni meno estese ed elaborate, lo stesso Tørnquist si è dichiarato un fan molto tiepido dei titoli pieni di enigmi da risolvere e di dialoghi troppo involuti, privilegiando uno stile meno meditativo e più improntato al ritmo. Non saranno presenti scene di intermezzo. Esisteranno sequenze con quello scopo ma, da ciò che è trapelato finora, saranno realizzate con il sistema grafico del gioco e saranno interattive, in grado di modificare il progredire della trama. Queste sequenze sembrano essere un'altra delle novità di *Dreamfall*, capaci di eliminare i momenti in cui il giocatore è declassato al ruolo di semplice spettatore. Le scelte selezionabili in tali occasioni, magari semplici quanto decidere di nascondersi in un armadio per origliare i discorsi di alcuni sospetti, permetteranno di ottenere più informazioni circa alcuni aspetti delle vicende che staremo attraversando, causando piccole variazioni anche in scene successive nel corso del gioco e aumentando, di fatto, la sensazione di presenza.

Forse adeguandosi ad alcune critiche sollevate per i termini a tinte forti e i temi trattati dai personaggi in *The Longest Journey*, *Dreamfall* non proporrà dialoghi particolarmente coloriti o, per lo meno, non si spingerà troppo in là da questo punto di vista. Esiste l'ipotesi di una versione europea con contenuti meno edulcorati rispetto a quella destinata al mercato USA, ma siamo convinti che la qualità del gioco si misurerà con la storia e lo stile, difficilmente in base al numero e alla "natura" delle parole che saranno state aggiunte o eliminate.

"GLI SVILUPPATORI HANNO DECISO DI SPINGERE LA SERIE VERSO ALTRI LIDI"

LE GIUSTE ASPETTATIVE

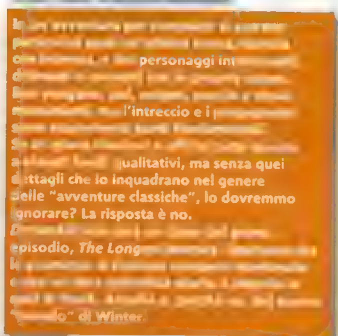
Tirando le somme, *Dreamfall* si presenta come un ambizioso seguito per la saga iniziata con *The Longest Journey*. Non siamo in presenza di una sequenza di giochi identici a se stessi: avventura grafica classica il primo, avventura d'azione tridimensionale (ancora da inquadrare) la seconda. L'obiettivo principale degli sviluppatori pare essere la narrazione. Interrogati in merito, hanno spiegato di ritenere essenziale la storia raccontata dal gioco, sopra tutte le altre caratteristiche, che pure promettono di curare al massimo. Il loro intento è quello di mostrare al pubblico come può essere realizzata un'avventura, sfruttando i mezzi tecnici a disposizione oggi, cinque anni dopo l'uscita del primo capitolo.

I dubbi sono parecchi: *Dreamfall* riuscirà a raccogliere i consensi di chi ha apprezzato *The Longest Journey*? Saprà piacere ai fan dei giochi d'azione, persone dai gusti ben differenti, che lo attendono al varco per decidere se elevarlo all'olimpo o relegarlo nell'oblio?

In fondo, cinque anni fa nessuno di noi aveva sentito nominare April Ryan e Ragnar Tørnquist. Perché non sperare in un futuro roseo, pensando alla nuova protagonista Zoë Castillo e al fatto che, dietro le sue vicissitudini previste per il prossimo autunno, c'è pur sempre la stessa persona che ci ha portato la storia di April?

SEI MORTO? FAI DUE PASSI INDIETRO

[illegible]



COSA VOGLIAMO DA UN'AVVENTURA?

[illegible] personaggi in[illegible] l'intreccio e i [illegible] qualitativi, ma senza quei dettagli che lo inquadrano nel genere delle "avventure classiche", lo dovremmo ignorare? La risposta è no.
[illegible] episodio, *The Long*[illegible] di Winter.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA



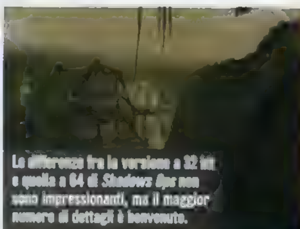
Sono finalmente maturi i tempi per i 64 bit? Il poliedrico Pape non è ancora convinto, come spiega in queste pagine. Concentrandosi sul presente, però, le novità non mancano: tutte le caratteristiche della Audigy 2 ZS sono finalmente disponibili anche per i notebook. E, parlando di hardware di minuscole dimensioni, come non rimanere colpiti dallo Shuttle, che si presta a un HTPC, magari collegato al nuovo sistema di casse Logitech analizzato a pagina 79. Come al solito, l'indirizzo per chiarimenti, suggerimenti, discussioni è alberto.falchi@futuremediaitaly.it.

64 BIT... ANCORA NON CI SIAMO

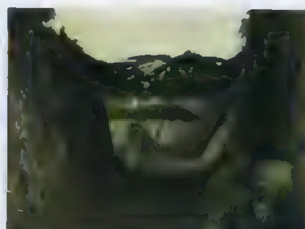
DOPO una lunga attesa, sembra che Windows 64 Bit Edition stia finalmente per raggiungere gli hard disk degli utenti. Annunci, smentite e ritardi vari hanno accompagnato questo sistema operativo, che potrebbe essere già in vendita quando leggerete queste righe.

Chi ha acquistato un Athlon 64 sarà finalmente in grado di provare con mano le meraviglie promesse. Meraviglie che, purtroppo, non sembrano particolarmente esaltanti per un giocatore. Sono ben pochi i titoli che dovrebbero supportare il nuovo Windows, fra questi citiamo *Shadows Ops: Red Mercury*, un mediocre sparatutto in prima persona che, a detta di Atari, dovrebbe presentare parecchi dettagli in più. Da quanto si può vedere sul sito del distributore (**www.atari.com/shadowops/us/amd.html**), le differenze fra le due versioni non sono epocali, sebbene il maggior numero di dettagli non sia da buttare. È attesa una patch per *Far Cry* e, a quanto pare, anche *S.T.A.L.K.E.R.* (cui è dedicato lo speciale a pagina 64) vanterà una versione a "bittaggio raddoppiato".

A mio avviso, però, prima di registrare i reali vantaggi dei 64 bit, sarà necessario attendere Longhorn: Windows XP 64 Bit Edition è principalmente una fase di passaggio e dubito che questo sistema operativo si diffonderà realmente tra i giocatori. Con Longhorn potrebbe arrivare la vera spinta a sfruttare la maggior quantità di memoria indirizzabile, anche perché sia AMD, sia Intel, a quel punto, lotteranno ad armi pari. Ora come ora, difficilmente un produttore di videogiochi rinuncerebbe a una fetta del mercato producendo un titolo che funzionasse solamente su CPU a 64 bit. Di conseguenza, assisteremo a versioni magari leggermente migliorate, ma mai capaci di sfruttare a pieno quanto offerto dagli Athlon 64. Attenzione, però: per avere dei vantaggi, bisognerà considerare di aumentare a dismisura la RAM. Il vero punto di forza di un sistema interamente basato sulle Very Long Word (dati a 64 bit, per l'appunto) è la maggior quantità di memoria indirizzabile. Sarà possibile, insomma, andare oltre i 4 GB di ram. A questo punto sorgono spontanee un



La differenza fra la versione a 32 bit e quella a 64 di *Shadows Ops* non sono impressionanti, ma il maggior numero di dettagli è benvenuto.







TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

Originariamente annunciata come una soluzione SLI su singola scheda, la Gainward CoolFX Ultra 2600 SLI "Golden Sample" si è rivelata essere un kit composto da due GeForce 6800 Ultra separate e raffreddate da un sistema a liquido. Creato in collaborazione con Innovatek, il kit di Gainward usa il design del già noto Cool-Matic NV40, che permette di posizionare pompa e waterblock indifferentemente all'esterno o all'interno del case. Per aumentare ulteriormente le prestazioni di 32 pipeline operanti in parallelo, Gainward ha overclockato di 50 MHz i moduli GDDR3 delle due schede, spingendoli fino a 1,2 GHz. Il prezzo di tanto rame, silicio e acqua è prossimo ai 1.700 euro.



Si chiama Kandalf il nuovo case di Thermaltake capace di accogliere sia le motherboard ATX, sia le future BTX. Completo di due ventole da 9 centimetri, due da 12 cm e ben 9 slot da 5 pollici per hard disk o lettori ottici, Kandalf nasconde, dietro un pannello a molla, un'uscita per le cuffie, due porte USB e una firewire collegabili direttamente alla motherboard. Come tutti i prodotti di Thermaltake, il suo aspetto è alquanto appariscente e mostra uno sportello frontale a doppia antina con un oblò illuminato da led azzurri, oltre a una finestra laterale in alluminio e plexiglass. Kandalf dovrebbe riuscire ad accogliere il dissipatore Sonic Tower, un'imponente torre di alluminio pesante 700 grammi e alta 15 cm. Annunciato da Thermaltake, ma non ancora mostrato al



AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK

■ Produttore **Creative** ■ Distributore **Creative** ■ Internet **http://it.europe.creative.com** ■ Prezzo **€ 129**



NEGLI ultimi anni, la sezione audio dei PC portatili è rimasta praticamente immutata. La maggior parte dei notebook si limita a offrire all'utente un'uscita stereo per gli altoparlanti, una per le cuffie e un ingresso per il microfono.

I modelli di fascia alta, rivolti ai videogiocatori, aggiungono a tale configurazione un'uscita digitale collegabile a un decoder esterno, riuscendo a riprodurre tutte le tracce dei DVD. Le caratteristiche dei codec integrati e lo scarso supporto del formato Dolby Digital Live relegano, però, nei giochi, la quasi totalità dei portatili alla semplice stereofonia. La Audigy 2 ZS Notebook in formato PCMCIA (CardBus) colma brillantemente tale carenza grazie alla tecnologia CMSS di Creative, capace di posizionare l'audio delle nostre partite su cinque, sei o sette satelliti.
Il corpo principale della scheda è dotato di un ingresso per microfono e di un'uscita SPDIF (sfruttabile, alternativamente, con le cuffie Creative offerte a corredo), mentre la compatibilità con tutti i set di speaker è affidata a un adattatore completo di tre uscite analogiche. Il software di gestione è del tutto simile a quello delle normali Audigy e comprende l'utility THX Setup Console, tramite cui calibrare con precisione il volume di ogni satellite, adattandolo alla conformazione e alla grandezza della stanza.

Le qualità di questa minuscola esponente della famiglia SoundBlaster possono comunque essere apprezzate anche da chi fa un uso realmente itinerante del PC, ascoltando musica o sfidando gli amici in LAN tramite cuffie: sfruttando il potente DSP E-Mu 10K2, la ZS Notebook offre pieno supporto agli effetti di riverbero della EAX HD 4.0 ed è capace di riprodurre le tracce dei DVD audio con una risoluzione di 24 bit/192 KHz (in stereo, 24/96 per i DVD-A multicanale). I driver prevedono due differenti modalità operative, volte a estendere la durata della batterie (disattivando il DSP e affidando alla CPU centrale l'elaborazione degli effetti EAX) o, in alternativa, a ottenere il miglior audio nei giochi (accelerando via hardware tutte le funzioni di DirectSound 3D).

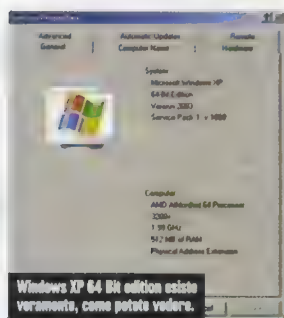
Chi volesse elevare le qualità audio del suo notebook non abbia indugi: la piena compatibilità con gli standard Dolby Digital Ex e DTS-ES, e l'ottimo rapporto segnale/rumore (ufficialmente pari a 104 dB, nella realtà più vicino ai 96 dB) rendono questa versatile scheda PCMCIA l'unica degna compagna dei notebook "giocosi" dotati di GeForce Go 6800 e Radeon X800 Mobility.

▼ IN DUE PAROLE...

Tutte le qualità delle Audigy 2 in una piccola scheda PCMCIA. Perfetta per chi usa il notebook per giocare. **7½**

▼ CARATTERISTICHE

SUPPORTO CANALI	7.1
SUPPORTO EAX	4.0
USCITA DIGITALE	1 SPDIF
USCITE ANALOGICHE	3+cuffie


Windows XP 64 Bit edition esiste veramente, come potete vedere.

po' di domande. Nei sistemi attuali, abbiamo notato una serie di incompatibilità insormontabili montando moduli da 1 GB. Non conta la marca. Asus, Abit, MSI e molti altri dichiarano apertamente sui manuali che le loro motherboard non sono garantite come compatibili con moduli da 1 GB, nemmeno acquistando ottimi e dispendiosi Corsair, OCZ, Geil. Considerando che gli slot a disposizione sono quattro, come installare un quantitativo adeguato di RAM? Soprattutto, siamo davvero certi che in tempi brevi il quantitativo di memoria consigliato (non quello minimo) supererà i 4 GB? Va considerato, infatti, che al presente 1 GB di RAM è adeguato a qualsiasi utilizzo (i nostri test non hanno mai evidenziato salti notevoli in termini di prestazioni installando 2 GB).

Per farla breve, sono convinto che siamo lontani dal constatare i reali vantaggi delle nuove architetture a 64 bit, anche ora che Windows XP 64 Bit Edition è una realtà. Il che non significa che gli Athlon 64 siano da buttare. Queste CPU soddisfano sia le esigenze del giocatore più accanito (con gli FX-55), sia quelle dell'appassionato attento al portafoglio, battendo nella maggior parte dei test (e in tutti quelli basati su videogiochi) le offerte del colosso dei processori. Aveva ragione Intel nell'asserire che la via al 64 bit computing non era in discesa, e che ci sarebbe voluto un po' prima di concretizzare le idee di AMD. Quest'ultima, nel frattempo, è comunque riuscita a conquistare il cuore di videogiocatori e non.



e non abbiamo mai osato chiedere

grande pubblico, il Sonic Tower punta a raffreddare i più potenti Pentium4 e Athlon 64 senza far uso di ventole, sfruttando una nutrita schiera di lamelle metalliche e una serie di pompe di calore.

[illegible]

Il Trust Vibraforce Steering Wheel GM-3300 è, probabilmente, uno dei set volante/pedaliera più economici sul mercato. Pur costando solo 39 euro, il nuovo Trust è munito di force feedback, doppia leva di cambio sul volante, pedaliera zavorrata con freno e acceleratore, e otto tasti programmabili posti sulle razze. Il cavo USB di 2 metri e la facoltà di ruotare a 250 gradi del volante offrono una discreta libertà di movimento a chi ama lanciarsi nei rally davanti alla TV di casa o su un tavolo lontano dal PC.



[illegible]

Abit continua a sfruttare l'accordo con Jonathan Wendel, il campione dell'ultima QuakeCon, battezzando con il suo nome di battaglia Fatal1ty le motherboard rivolte ai videogiocatori e agli overclocker. La nuova AN8 ha tutto quello che un utente "smanettone" può desiderare, integrando la tecnologia µGuru per il controllo dei voltaggi, utilizzando il voluminoso sistema di raffreddamento Dual Otes sui circuiti di alimentazione della CPU e Otes RAMFlow sui moduli RAM. Il suo design rosso con inserti neri diventa ancora più appariscente al buio, grazie a una lieve fluorescenza e a una serie di led posteriori. La versatilità è pari all'estetica: basata sul chipset nForce 4 Ultra per Athlon 64, la AN8 è munita di porta Gigabit Ethernet con firewall hardware, controller RAID compatibile con le periferiche SATA 2 e un codec audio Realtek ALC850, schermato in modo da eliminare le interferenze elettromagnetiche prodotte dalla

SHUTTLE XPC SB95P V2

■ Produttore **Shuttle** ■ Distributore **Shuttle** ■ Internet **www.shuttle.com** ■ Prezzo **€ 545**

DA principio sviluppati per soddisfare le esigenze organizzative degli amministratori di rete, desiderosi di inserire negli squadrati armadi aziendali un maggior numero di unità di calcolo, i Barebone hanno conquistato sempre più spazio sulle scrivanie dei videogiocatori e affiancato i televisori di numerosi appassionati di Home Theater.

Collocandosi a metà strada tra i mini tower completamente vuoti (pronti ad accogliere le minuscole motherboard ITX per CPU Via o Pentium M) e i PC completi, gli XPC di Shuttle incarnano alla perfezione l'originale significato del termine "Barebone" (qualcosa di simile a "ridotto all'osso") offrendo all'utente un case di piccole dimensioni, un alimentatore e una motherboard pronta ad accogliere i componenti che verranno acquistati separatamente. Togliendo le quattro viti che chiudono l'involucro dell'SB95P, ci si ritrova davanti a una scheda madre con socket LGA 775 per Pentium4, basata sul chipset 925XE di Intel. Sollevato rapidamente il cestello, dove potremo installare due hard disk (tre, rinunciando al lettore floppy) e un lettore/masterizzatore DVD, si osserva la ricchezza di connettori della motherboard che, sfruttando il Southbridge ICH6R e montando quattro connettori SATA e uno PATA, consente la creazione di array in modalità 0, 1 o Intel Matrix.

Se i due alloggiamenti per le memorie DDR2 sono posti a una distanza tale da permettere l'impiego dei più ingombranti moduli con guaina metallica, l'eccessiva vicinanza tra i due connettori PCI-Express fa sì che l'installazione di una potente X850 XT o di una 6800 GT renda inutilizzabile l'unico slot 1x. Tale difetto è in parte compensato dalla presenza del controller audio Realtek ALC880 che, coadiuvato da una porta SPDIF, una TOSLINK e da quattro uscite analogiche, assicura un audio 7.1 aderente alle specifiche Intel Audio HD. La connettività di rete è affidata a una porta Gigabit Ethernet gestita da un chip Broadcom 5751, collegato al Southbridge tramite un canale PCI-Express.

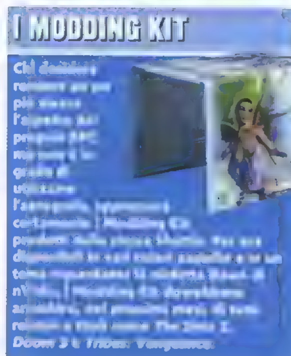


Il pannello posteriore del case offre una porta FireWire, due USB 2.0 e la facoltà di inserire un controller Wi-Fi opzionale. Dietro lo sportellino frontale si nasconde una serie di connettori ancor più ricca, comprendente un'uscita per le cuffie, un ingresso per il microfono, una FireWire, due USB 2.0 aggiuntive e un lettore multiplo per schede MultiMedia, SmartCard, SecureDigital, Memory Stick e PCMCIA.

Il sistema di raffreddamento della CPU, battezzato da Shuttle con il nome ICE, utilizza due ventole per convogliare, su un grosso dissipatore di alluminio completo di pompa di calore, un flusso continuo di aria fresca. Le ventole poste nei pressi degli hard disk e quella da 80 millimetri impegnata a espellere dal case il calore prodotto dall'alimentatore non impediscono al sistema di essere decisamente silenzioso nei momenti di minor carico lavorativo. Quando si lancia un gioco, il BIOS, rilevando un aumento di temperatura della CPU, accelera la velocità dell'intero sistema di raffreddamento, rendendo l'SB95P decisamente più udibile.

Le prestazioni della scheda madre sono allineate a quelle dei normali modelli ATX con chipset 925XE. La compatibilità con le memorie DDR2 e il supporto del Front Side Bus da 1066 MHz, in grado di accogliere i Pentium4 Extreme Edition, sottolineano le potenzialità ludiche di questo XPC che, una volta completato con un veloce Prescott e una scheda video PCI-Express di fascia alta, è facilmente trasportabile nei LAN Party e sfruttato per eseguire *Doom 3* al massimo del dettaglio. Permane un dubbio riguardante l'alimentatore – sebbene ci abbia stupito riuscendo ad assicurare la corretta quantità di energia a un Radeon X800 XT e a un Prescott da 3 GHz lievemente overclockato. I suoi 350 Watt, infatti, potrebbero non essere sufficienti a sorreggere il prossimo P4 EE da 3,73 GHz.

I MODDING KIT



[illegible]

▼ IN DUE PAROLE...

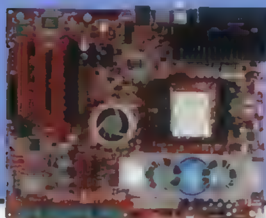
La più potente piattaforma Intel nello spazio di una console. Ottimo per giocatori esigenti con poco spazio sulla scrivania.	7

▼ CARATTERISTICHE

CHIPSET	Intel 925XE
SOCKET	LGA 775
PCI-E	1 16x – 1 1x
MEMORIE	DDR2

TECH NEWS tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

circuiteria circostante. Nei prossimi mesi, la AN8 sarà affiancata dall'immancabile AN8 SLI, capace di gestire due VGA PCI-Express.



[illegible]

Probabilmente stimolata dal successo dei Mini Mac e da quello dalle tante distribuzioni Linux Live non necessitanti di installazione, nelle ultime settimane Microsoft ha distribuito le versioni beta di alcuni prodotti originariamente pensati esclusivamente per Longhorn. Avalon, l'interfaccia grafica che prenderà il nome di WinFX nel prossimo Windows è oggi scaricabile dal sito ufficiale dell'azienda. Prima di installare questo voluminoso pacchetto da 261 MB nel nostro PC, è bene sapere che esso non rende immediatamente tridimensionali le finestre di XP, ma si limita a offrire ai programmatori gli strumenti utili a trasformare il desktop in una superficie totalmente gestibile dai potenti Shader 2.0 delle ultime VGA. Ancora palesemente acerbo, Avalon non può essere eliminato senza una completa reinstallazione del sistema operativo. Porta con sé solo vantaggi, invece, la versione beta di Microsoft AntiSpyware, nato dalle ceneri dell'omonimo prodotto di Giant (una software house acquisita di recente dal colosso di Redmond). MS AntiSpyware effettua in modo estremamente rapido una scansione completa del sistema, indica all'utente la presenza di programmi e file potenzialmente pericolosi e, dopo aver richiesto uno specifico permesso, si collega alla rete SpyNet in modo da aggiornarne l'immenso database online. L'utility di Microsoft, per ora disponibile gratuitamente in versione inglese (www.microsoft.com), è

LOGITECH Z-5500 DIGITAL

■ Produttore **Logitech** ■ Distributore **Logitech** ■ Internet **www.logitech.com** ■ Prezzo **€ 399**



DOPO aver saggiato, nel numero di febbraio, la discreta qualità sonora delle economiche X-530, non potevamo esimerci dal testare il kit 5.1 più costoso prodotto da Logitech.

Le Z-5500 (eredi delle Z-680 indicate per molti mesi nelle pagine del Sistema Giusto) ben evidenziano la scelta di percorrere la strada dell'aumento dei Watt, in luogo di quello dei satelliti. Dopo il marchio THX, la caratteristica che più risalta tra le specifiche di questo kit sono, infatti, i 505 Watt RMS totali, ottenuti dai 62 Watt dei quattro satelliti surround, dai 69 Watt del canale centrale e dall'impressionante unità dei bassi da 188 Watt. Invadendo il campo dei sistemi Home Theater per audiofili, le Z-5500 non potevano affidare tanta potenza agli economici codec integrati sulle schede madri, spesso privi di utility per il bilanciamento dei satelliti. A gestire i segnali del kit, dunque, è un decoder centrale munito di due ingressi digitali (uno coassiale e uno ottico), tre ingressi stereo analogici e un'uscita per le cuffie.

Tramite i pochi tasti posti sotto lo schermo LCD del decoder o utilizzando il telecomando presente nella confezione, è consentito distribuire su due o quattro altoparlanti il suono proveniente da una sorgente stereo o, in alternativa, attivare il Dolby Pro Logic II, che "spalma" su tutte le unità il sonoro ottenibile da un lettore CD o da un videoregistratore. Sfruttando gli ingressi digitali, la centralina è in grado di decodificare il formato Dolby Digital, il DTS e il DTS di seconda generazione con tracce da 24 bit/96 KHz. Per far sì che tale definizione non venisse vanificata, Logitech ha posto particolare attenzione nel design dei satelliti, basato sulla tecnica a spina di fase che unisce, in un unico cono ricoperto da un sottile strato di alluminio, il compito dei tweeter (le piccole membrane specializzate nella riproduzione dei suoni più acuti) e quello dei woofer (solitamente impegnati dai toni medi).

Indirizzando verso l'utente le vibrazioni acute prodotte dalla parte centrale del cono e lasciando che i toni medi si diffondano in senso orizzontale, la struttura a spina di fase dovrebbe preservare la purezza delle frequenze più elevate. La sua efficacia è, nel caso delle Z-5500, solo parziale e rappresenta l'unico, lieve, svantaggio di questo kit rispetto ai sistemi Home Theater più costosi. Il cono del subwoofer, invece, con i suoi 25 cm di diametro, riesce effettivamente ad avvicinarsi ai 33 Hz indicati nelle specifiche ufficiali e a far dimenticare la relativa debolezza dei toni più alti, senza perdere in definizione.

Una volta collegate a una scheda compatibile con lo standard Intel audio HD, a una Audigy 2 o a una vecchia nForce 2 con processore SoundStorm, le Z-5500 esaltano il sonoro dei giochi portandolo a livello cinematografico. Il basso che da sempre accompagna l'avvio delle avventure di Gordon Freeman fa tremare pareti e suppellettili, mente i colpi sparati dal mitragliatore Sten di *Call of Duty* riportano in vita la meccanica delle armi della Seconda Guerra Mondiale. Nella riproduzione dei DVD, il kit si comporta altrettanto brillantemente, restituendo dialoghi nitidi grazie al potente canale centrale e generando una limpida e avvolgente scena sonora durante la cavalcata dei Rohirrim ne "Il Signore degli Anelli – Il Ritorno del Re".

Considerata la pressione sonora generabile da questo kit, è un peccato che Logitech abbia impiegato per i satelliti una connessione RCA fissa, che non permette l'utilizzo di cavi più conduttivi o lunghi. Una piccola critica va mossa anche al piedistallo degli speaker, trasformabile in supporto da muro, ma non orientabile verticalmente. Questi difetti secondari non sminuiscono la qualità del miglior kit 5.1 per PC: le Z-5500 meritano di trovare posto al fianco dei migliori Home Theater, esaltano le tracce DTS e Dolby prodotte dalle console e si candidano come perfette compagne delle prossime Audigy 4.



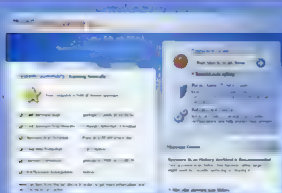
▼ IN DUE PAROLE...

Il miglior kit 5.1 per PC esalta l'audio dei giochi e dei film su DVD, rivaleggiando con sistemi Hi-Fi ben più costosi. — **9**

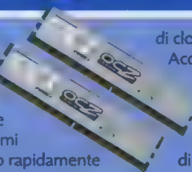
▼ CARATTERISTICHE

CONFIGURAZIONE	5.1
INGRESSI	3 analog. 2 dig.
DECODER	Dolby – DTS [illegible]
WATT RMS	505

...e non abbiamo mai osato chiedere...



molto più semplice e intuitiva da usare rispetto al noto AD-Aware e si integra perfettamente con il Centro di sicurezza PC aggiunto nel Pannello di controllo dal Service Pack 2.



[illegible]

Gli alti valori CAS che caratterizzavano i primi moduli DDR2 stanno rapidamente cedendo il posto a una nuova generazione di DIMM, capace di coniugare basse latenze e un alto numero di MHz. Le nuove PC2-5400 Platinum Enhanced Badwidth di OCZ operano alla velocità di 667 MHz e hanno dei tempi di latenza pari 4 cicli di clock CAS e 2 cicli TRCD.

Acquistabili in coppia, nei tagli da 512 e 1024 MB, le Platinum ereditano la tradizionale guaina in alluminio dissipante di OCZ e sfruttano una tensione di soli 2,1 Volt.

[illegible]

I primi Pentium4 con doppia unità di elaborazione avranno prezzi più accessibili del previsto. Siglati con i numeri 820, 830 e 840, i modelli da 2,8, 3,0 e 3,2 GHz verranno venduti, negli Stati Uniti, al prezzo di 241, 316 e 530 dollari. Paradossalmente, i primi Pentium4 a core singolo muniti di estensioni a 64 bit risulteranno essere più costosi, come il modello 670 da 3,8 GHz e 850 dollari ben dimostra. Secondo Intel, quest'ultimo rimarrà probabilmente il più veloce processore installabile sulle attuali schede 915P e 925X, dato che i 130 Watt richiesti dai processori Dual Core potranno essere erogati soltanto dalla prossima generazione di schede madri, basata sui chipset 945 e 955.

MOTOROLA V3 RAZR

■ Produttore **Motorola** ■ Internet **www.motorola.it**
■ Prezzo **€ 699**

13 millimetri di sofisticata tecnologia. Ultrasottile, design a conchiglia e aspetto innovativo: il nuovo V3 Razr è il terminale di punta dell'americana Motorola che, in assoluta controtendenza rispetto alla maggioranza dei produttori di telefonia mobile, snobba senza remore l'ormai onnipresente 3G. Il V3 è un "semplice" smartphone GSM quad-band (850/900/1800/1900 MHz) con fotocamera digitale VGA integrata. Fin qui, niente di strano. Le caratteristiche che balzano subito all'occhio, però, sono altre: in primo luogo il look. Nonostante l'aspetto ingannevolmente fragile, suggerito dallo spessore particolarmente ridotto, il guscio del V3 è realizzato in lega d'alluminio (la stessa usata per le strutture d'impiego aeronautico), che conferisce una leggerezza e, allo stesso tempo, una robustezza senza eguali.
Certamente degna di menzione anche la tastiera che, sempre in alluminio, è stata prodotta mediante incisione chimica. Una soluzione questa che, oltre a conferire un aspetto incredibilmente avveniristico al terminale (anche per la retroilluminazione blu elettrico di sottofondo), garantisce una precisione e una robustezza eccezionali, grazie alla mancanza di parti meccaniche in movimento.

Non si può fare a meno di notare, poi, lo schermo a cristalli liquidi da 2 pollici e mezzo in tecnologia TFT con 176x220 pixel e una risoluzione cromatica di 262.000 colori, grazie all'impiego di un acceleratore grafico. Il V3 "Razr" è dotato, infatti, di un processore grafico 3D dedicato, in grado di "pompare" i giochi Java (specie quelli 3D) come mai s'era visto sinora, nemmeno su N-Gage.

Purtroppo, tra tanti lustri, non si può fare a meno di notare anche un vistoso difetto: il V3 dispone, per le applicazioni J2ME, di una risibile memoria di appena 5 Mega. Un po' poco per un cellulare che costa quasi un milione e mezzo delle vecchie lire.

▼ IN DUE PAROLE...

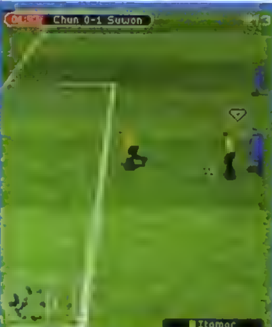
Se non fosse per la memoria, sarebbe stato il massimo nella sua categoria. **7**

▼ CARATTERISTICHE

- ROBUSTEZZA SENZA PRECEDENTI +
- DISPLAY SPETTACOLARE +
- SOLO 5 MB DI MEMORIA −
- COSTA UNO SPROPOSITO −

PROVATO

FIFA FOOTBALL 2005



A [illegible] FIFA per Nokia N-Gage, EA Sports [illegible] già realizzato l'edizione 2005 del simulatore sportivo più longevo [illegible] storia dei videogiochi. [illegible] N-Gage, del resto, non [illegible] particolarmente ricco di [illegible] d'ispirazione calcistica (oltre a *FIFA 2004*, l'unica alternativa è costituita dal mediocre *Marcel Desailly Pro Soccer*) e *FIFA 2005* offre una nutrita [illegible] novità [illegible] predecessore. [illegible] della versione 2004 (che non ha subito [illegible] realistica e appagante. *FIFA 2005*, [illegible] offre la modalità Carriera, [illegible]

■ Produttore	EA Sports
■ Prezzo	[illegible]
■ Piattaforme	Nokia N-Gage, N-Gage QD
■ Versione provata:	[illegible]
■ Internet	www.n-gage.com
■ Wap:	[illegible]

Voto 8 [illegible]

PROVATO

THE MUMMY



U[illegible] lungometraggio del [illegible] Fraser (di cui [illegible]) *The Mummy* [illegible] titolo che ha poco a che fare [illegible] trama della pellicola origin[illegible] per offrendo [illegible] puzzle-game di tipo [illegible]
Gli appassionati di lunga data, infatti, [illegible] *The Mummy*, [illegible] [s]volge all'interno del sepolcro [illegible] ba) uno schema di gioco del tutto analogo a[lla] [illegible] *Lolo* per NES. Per riuscire a [illegible]

■ Produttore	Indiagames
■ Prezzo	[illegible]
■ Piattaforme	Nokia Serie 60
■ Versione provata:	[illegible]
■ Internet.	www.indiagames.com
■ Wap:	[illegible]

Voto 8 [illegible] game.

TEMPI DURI PER L'N-GAGE?

Il monopolio dell'N-Gage, unico cellulare al mondo a essere stato concepito come console portatile, sta per terminare: un nuovo terminale "ibrido" (metà telefono, metà console) si appresta a contendere al gioiellino di Nokia una fetta consistente di mercato. Al momento, si chiama semplicemente KV3600, ma è soltanto il nome del prototipo destinato, per ora, al mercato coreano. Lo produce LG, che lo ha presentato all'ultimo CES (Consumer Ele[illegible] Las Vegas. Il dispositivo, che si è immediatamente guadagnato il nomignolo di "N-Gage Killer", ricorda il Nintendo DS, a causa della sua apertura "a libro" e dell'ampio schermo orizzontale a cristalli liquidi. Ma non è questa la caratteristica di maggior rilievo: espressamente destinato al "3D Gaming", il KV3600 è dotato di un potente processore grafico ATI w2320, dedicato alla gestione dei poligoni e alla loro renderizzazione. Oltre a ciò, il KV3600, dispone di un lettore MP3 incorporato (anche l'N-Gage ne è dotato, ma lo ha eliminato nella versione successiva, l'N-Gage QD) e di un sofisticato sensore interno d'assetto, in gra[do] di rilevare l'inclinazione della console rispetto al suolo. Quest[a] caratteristica viene utilizzata, [in] alcuni dei titoli già disponibili [per] questo terminale, come un innovativo sistema di controllo [del] gioco più interessante che ab[biamo] avuto occasione di testare (una specie di clone di *Super Monkey Ball*, di Sega), bisognava gestire i movimenti di una sfera, all'interno di alcuni labirinti volanti, semplicemente inclinando la console e senza alcun impiego dei pulsanti



direzionali. Il KV[illegible] sul mercato corea[no] [illegible] (speriamo che ottenga un "nome d'arte" consono), mentre non è stata ancora annunciata alcuna data per l'importazione europea.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

Logitech supera se stessa ancora una volta, grazie a un rinnovato diNovo, mentre i monitor LCD raggiungono tempi di reattività inimmaginabili solo qualche mese orsono. Diremo presto addio al venerando tubo catodico?

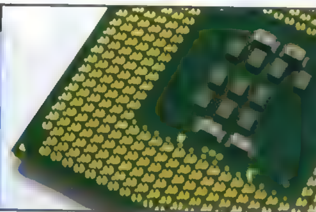
QUESTIONE DI MILLISECONDI

Rinviata per anni a causa di una manciata di millisecondi, l'adozione dei monitor LCD da parte dei videogiocatori potrà finalmente avere luogo grazie ai pannelli prodotti dal colosso asiatico AU Optronics. Scelti da Acer, BenQ, Shuttle e da molte altre aziende, gli ultimi Optronics TN da 17 pollici vantano un tempo di risposta ufficiale del transistor e dei cristalli pari a 8 millisecondi. Poco importa se nel passaggio tra un colore e l'altro questo valore cresca, effettivamente, fino a raggiungere quota 18-23 ms: anche nel peggior frangente, gli schermi della serie TN riproducono senza incertezze le veloci immagini degli sparatutto ed evitano i difetti visivi ancora osservabili nei monitor del passato biennio. Le tecniche sviluppate da Optronics verranno certamente emulate ed estese ai pannelli da 19 pollici e a quelli in formato widescreen, rendendo, nei prossimi mesi, il tubo catodico una tecnologia desiderata solo dai grafici professionisti più abitudinari.

▼ PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon FX-55 € 990
- Sistema medio: Pentium 4 3,2 € 240
- Sistema base: Semrpon 3100+ € 137

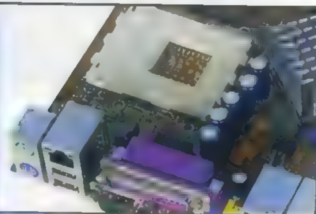
Il prezzo dell'Athlon FX-55 per Socket 939 è elevato quanto le sue performance. Chi non desidera battere tutti i record nei benchmark apprezzerà maggiormente l'ottimo rapporto prezzo prestazioni dei Prescott da 3,2 GHz. Gli economici Sempron 3100+ eseguono degnamente tutti i titoli in commercio.



▼ SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A8N-SLI Deluxe € 190
- Sistema medio: Gigabyte 8I915P Duo Pro € 149
- Sistema base: Abit KV8 Pro € 99

Il chipset nForce 4 SLI esalta le capacità dell'Athlon FX e offre il supporto allo SLI. La 915P di Gigabyte è compatibile sia con le DDR, sia con le DDR2, ed è completa di Intel Audio HD. La Abit con K8T800 offre tutti gli strumenti per overclockare i Sempron con Socket 754.



▼ MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 1 GB [illegible] XL PRO € 320
- Sistema medio: 512 MB DDR2 PC5400 € 189
- Sistema base: 512 MB DDR PC4000 € 134

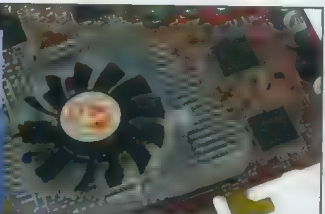
Il Sistema ideale monta delle Corsair a bassissima latenza, mentre il Sistema medio sfrutta 512 MB di DDR2 da 533 MHz. Per facilitare l'overclock del Sempron, abbiamo scelto, nel Sistema base, un modulo PC4000 da 500 MHz.



▼ SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: 2 GeForce 6800GT PCI-E in SLI € 994
- Sistema medio: Radeon X800 XL € 320
- Sistema base: GeForce 6800 LE € 245

Due 6800GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL di ATI e la 6800 LE permettono alle configurazioni di prezzo inferiore di riprodurre le avventure di Gordon Freeman con un ottimo dettaglio e senza sacrificare i più evoluti effetti di Shading.



▼ CASSE

- [illegible]
- Sistema medio: Creative Inspire T7900 € 129
- Sistema base: Logitech X-530 € 80

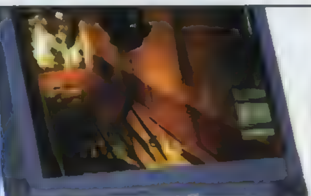
Grazie a 505 Watt di limpida potenza, coordinati su 5 satelliti da un decodificatore Dolby Digital/DTS, le Z-5500 di Logitech diffondono superbamente le sonorità prodotte dal sistema ideale. Creative, dal canto suo, si difende con un ottimo set 7.1.



▼ MONITOR

- [illegible]
- Sistema medio: BenQ FP71E+ € 377
- Sistema base: Samsung SM710N € 311

Tre monitor LCD che si distinguono per la buona reattività, la fedeltà dei colori e l'ingresso DVI. Il BenQ e il Samsung hanno una diagonale di 17", mentre il Sistema ideale gode di 20" widescreen. Il BenQ ha un tempo di risposta di soli 8 ms.



▼ SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Audigy 2 ZS Platinum PRO € 279
- Sistema medio: SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
- Sistema base: Chip integrato sulla scheda madre

Le schede madri con Intel Audio HD offrono la stessa, elevata, risoluzione sonora delle Audigy 2. La migliore espressione acustica degli Athlon XP è rappresentata dal chip SoundStorm integrato nelle nForce 2.



▼ LETTORE DVD

- [illegible]
- Sistema medio: DVD R/RW NEC 3520 € 75
- [illegible]

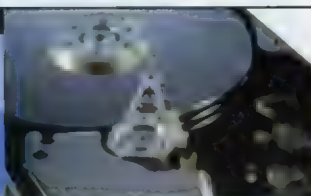
Velocità di scrittura 16x e possibilità di salvare 8 GB di dati sui supporti Dual Layer sono ormai i punti di forza dei masterizzatori di fascia media. Il modello di Plextor è uno dei primi ad adottare l'interfaccia SATA e 8 MB di memoria buffer. L'acquisto di una unità CDRW ha senso solo se si vuole risparmiare il più possibile.



▼ DISCO FISSO

- [illegible]
- Sistema medio: Maxtor Maxline III 250 GB € 205
- Sistema base: Seagate Barracuda 7200.7 160GB € 108

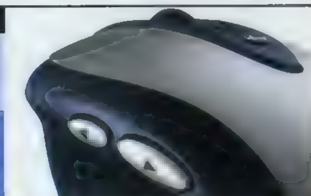
L'algoritmo NCQ non riesce a spingere i dischi da 7200 RPM al di là delle prestazioni dei Raptor da 10.000 RPM. I SATA di Maxtor e Hitachi equilibrano, in parte, la minore velocità di rotazione con i 16 MB di cache, utili nel più intenso multitasking.



▼ MOUSE E TASTIERA

- [illegible]
- Sistema medio: Microsoft Wireless Desktop 3.0 € 74
- Sistema base: Logitech Cordless Optical € 45

[illegible] la tipica precisione dei mouse MX. Il Wireless Desktop di Microsoft è munito di tilt wheel e di una tastiera particolarmente ergonomica.



BIT DA PASSEGGIO

Gli hard disk esterni facilitano le operazioni di backup dei dati e, se usati in abbinamento alle nuove schede madri, danno spazio ai sistemi operativi alternativi. Ecco tre modelli particolarmente apprezzati da chi trasporta molti GB:

LACIE BIG DISK EXTREME

€ 390

500 GB suddivisi su due unità RAID 0 interne, un tempo di accesso di 10 ms e un'interfaccia Firewire 800 per chi vuole spazio e prestazioni al top.



MAXTOR ONETOUCH II 160 GB

€ 169

Interfaccia USB 2.0, 8 MB di cache e un tasto che, attivando un apposito software, effettua una copia istantanea dei file più importanti. A prova di pigrizia.



ARCHOS [illegible] 20 GB

€ 129

Uno dei pochi modelli da 2,5 pollici, in grado di fare effettivamente a meno dell'alimentatore. Perfetto per i notebook, ma poco economico.



RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ 5.040
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 1.857
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ [illegible]
(limite [illegible])

ATTENZIONE

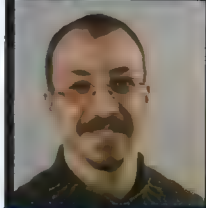
- Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

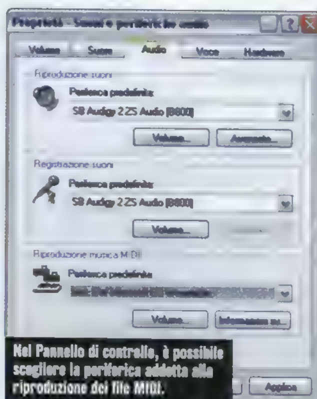
La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

VAPORI E REFRESH

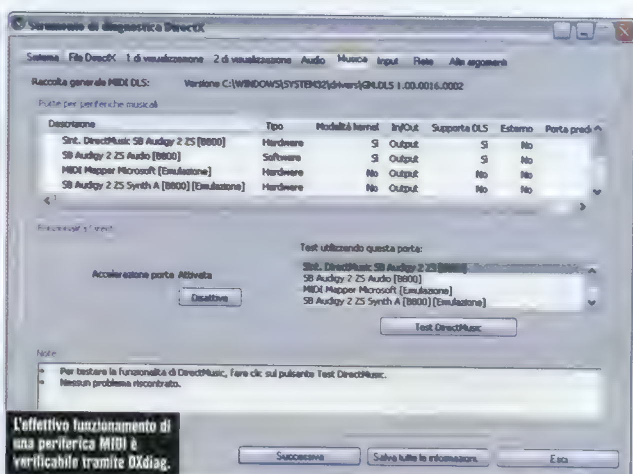


Verte anche sulla rigida attivazione richiesta da Steam [illegible] di richieste giunte in [illegible] perplessità di chi vorrebbe indossare la tuta di [illegible] laboratori Lambda, [illegible] connessione stabile alla Grande Rete. Lo [illegible] vapore di Valve non [illegible] comunque impedito di rispondere ai lettori alle prese con i file MIDI o con avversari elfici particolarmente distratti. Per qualsiasi altro problema vi [illegible] o all'indirizzo GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. [illegible]

Quedex



Nel Pannello di controllo, è possibile scegliere la periferica addetta alla riproduzione dei file MIDI.



L'effettivo funzionamento di una periferica MIDI è verificabile tramite DXdiag.

D:> Gentile redazione di GMC, la mia scheda audio, una Realteck AC97 integrata nella motherboard, non vuole saperne di eseguire i file MIDI con estensione .mid, né quelli con estensione .gp3, abbinati al programma Guitar Pro. Ho provato a installare anche i driver 3.68, senza successo.

Vincenzo

R:> Probabilmente, GuitarPro ha modificato le impostazioni relative alla riproduzione dei file midi, selezionando l'omonima porta come periferica di output. Lancia l'utility di configurazione delle DirectX scrivendo **dxdiag** nella casella esegui del menu Start. Raggiungi la scheda Musica e seleziona la prima periferica elencata nel riquadro **Funzionalità DirectX**. Dopo averne appurato il funzionamento con il tasto **Test DirectMusic**, vai alla sezione **Suoni e periferiche** del Pannello di controllo e alla relativa finestra **Audio**. Impostando, nella casella **Riproduzione musica MIDI**, la periferica precedentemente testata, i brani torneranno a essere udibili. Spesso, i campioni audio impiegati dalle schede integrate per riprodurre i vari strumenti non brillano per fedeltà sonora: se la qualità delle esecuzioni non ti soddisfa, prova a selezionare il sintetizzatore software GS offerto da Windows quale periferica di output.

D:> Ciao Quedex, ho appena installato il Mod *SAS: Into the Lion's Den* per *UT 2004*, ma, nonostante il gioco originale vada benissimo, appena cerco di lanciarmi in un'operazione anti-terrorismo, mi trovo davanti all'errore **Impossibile creare il file SASLogo.ut2**. Grazie sin da ora.

Lucignolo2

R:> L'errore da te riportato, che ho tagliato per brevità, inizia con la sigla **UT2004_Build_[2004-03-03_02.42]**. Tale dicitura indica che la tua versione di *UT 2004* è aggiornata alla versione 3242. Perché il bellissimo Mod delle forze speciali britanniche possa funzionare, dovrai installare la più recente patch 3339. Se, dopo aver effettuato l'aggiornamento, il problema si ripresentasse, cancella i due file **sasuser.ini** e **sas.ini** presenti nella cartella **UT2004/SAS/System** e reinstalla il Mod.



Per funzionare, il Mod *SAS: Into the Lion's Den* necessita di una versione aggiornata di *UT 2004*.

D:> Aiuto Quedex, sono bloccato fuori dal cancello della torre dei maghi in *Neverwinter Nights*. Dall'altra parte,

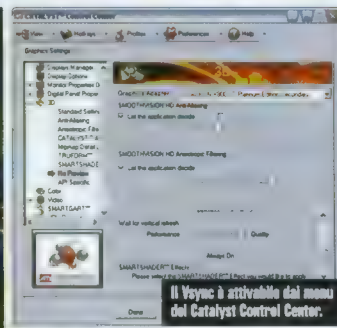
POTENZA PORTATILE

Turion e Sonoma. Dietro questi due nomi esotici si nascondono le CPU a 0,09 micron di AMD e Intel destinate a colmare, nei prossimi mesi, parte del divario di prestazioni che divide i PC portatili dai potenti sistemi desktop. Il Turion 64 3200+ da 2 GHz e il Pentium M 770 da 2,13 GHz non riuscirebbero però ad assecondare da soli le esigenze dei videogiochi, nonostante le ampie cache di secondo livello (1 e 2 MB rispettivamente), i bus a da 400 e 533 MHz e le architetture a pochi stadi. La loro azione sarà dunque coadiuvata dalle GPU GeForce Go 6800 e ATI Radeon Mobility X800, dotate di 12 Pixel Shader, bus da 256 bit e frequenze prossime alle controparti per desktop. Il chip di ATI, per non aumentare la complessità costruttiva della scheda madre, racchiude in un unico contenitore la VPU e 128 MB di memoria GDDR3. Il prodotto di nVidia, invece, verrà proposto sia in versione standard, priva di memorie, sia su schede in formato MXM. Grazie agli sforzi congiunti di queste quattro aziende, i più costosi portatili del 2005 riusciranno a eseguire *Half-Life 2* alla risoluzione standard dei pannelli LCD panoramici da 17 pollici, senza sacrificare alcun dettaglio. Gli utenti meno esigenti potranno comunque gustare i motori grafici basati sulle DirectX9, limitandosi ad abbassare la risoluzione, grazie alle più parsimoniose (in termini energetici) GPU Radeon Mobility X700 e GeForce Go 6200. Collegati alla Grande Rete tramite wireless, capaci di adeguare le frequenze dei propri processori in base al carico di lavoro e muniti di moduli per l'upgrade del comparto grafico, i prossimi portatili Centrino e Turion ci faranno dimenticare i limiti che, da anni, accompagnano notebook e laptop, trovando posto, insieme alla PSP, nelle borse dei videogiocatori.

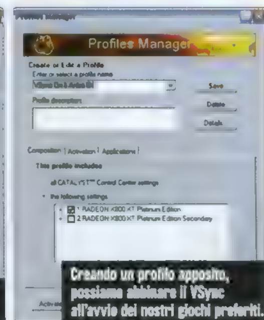




Il completamento di *Neverwinter Nights*, a volte, è affidato anche alle magie della console di comando.



Il Vsync è attivabile dal menu del Catalyst Control Center.



Creando un profilo apposito, possiamo abbinare il VSync all'avvio dei nostri giochi preferiti.

un'elfa e un lucertolone rimangono inerti, non reagendo ad alcuna delle mie azioni. Cosa posso fare?

Lynux87

R:> Potrebbe sembrare un quesito adatto alla rubrica "Botta & Risposta" curata da Skulz, in realtà, dietro l'indifferenza dei due personaggi controllati dalla CPU si nasconde un problema tecnico. Per proseguire nel gioco devi premere il tasto \ (posto appena sotto il tasto **Esc**), in modo da far apparire la console. In essa dovrai immettere il comando **DebugMode 1** seguito dall'istruzione **dm_runscript 2q6k_starfight**. Rispettando maiuscole e spazi, i due avversari apriranno il cancello e ti impegneranno in battaglia. Una volta dimostrato loro chi è il più forte, potrai disattivare la modalità di debug tramite il comando **DebugMode 0**.

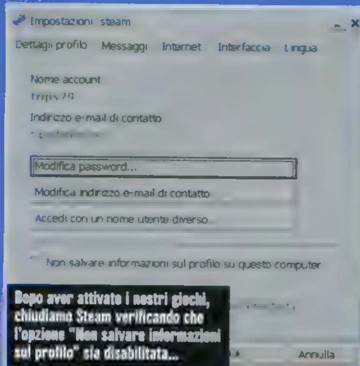
D:> Ciao Quedex,
ho un problema con *Pro Evolution Soccer 4*. Il gioco funziona bene, ma la visione delle partite è disturbata da una linea orizzontale, che sembra tagliare l'immagine. La linea si muove e risulta particolarmente evidente nei momenti in cui la telecamera si sposta per seguire l'azione di gioco. Ho installato i driver più recenti per la mia ATI Radeon 9800 Pro, ma il problema persiste. Cosa posso fare?

Stefano

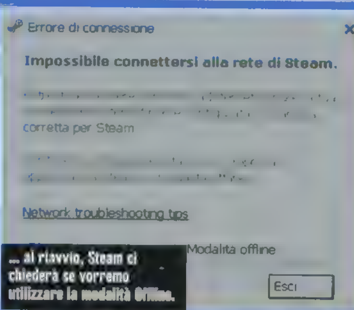
R:> Stefano, la linea da te descritta è prodotta dall'assenza di sincronia verticale (Vsync) tra le immagini generate dal tuo Radeon e il refresh del monitor. Di base, quando si lancia un gioco, Windows XP imposta una velocità di aggiornamento dello schermo pari a 60 Hz (chiede, cioè, alla periferica di aggiornare lo schermo 60 volte al secondo). Se la scheda video è in grado di generare più di 60 fotogrammi al secondo e il VSync è disattivato, le schermate visibili sul monitor risultano "sezionate", ovvero composte in parte da un fotogramma e in parte da quello successivo. Le discrepanze tra i vari fotogrammi (dovute alla differente posizione dei poligoni, della telecamera e dalla incompleta lettura dei dati relativi ai colori) danno vita al difetto visivo noto come "tearing". Il tearing è particolarmente evidente nei giochi dotati di scarsa complessità geometrica e aumenta con l'abbassarsi della risoluzione. *PES* 4 non offre, tra i suoi menu, la possibilità di abilitare il Vsync, ma tramite il **Catalyst Control Center** della tua 9800 Pro è consentito aggirare il problema, creando un profilo di rendering per il gioco. Apri la sezione 3D e imposta la voce **Wait For Vertical Refresh** su **Always On**. Raggiungi il menu **Profiles** e crea un profilo chiamato Vsync ON, utilizzando la casella di testo **Enter or Select a profile name** e il tasto **Save**. Seleziona dal menu a tendina il profilo da te generato e raggiungi la scheda **Applications**, metti il segno di spunta alla voce **Opens the following application, file or Shortcut**, e naviga tra le cartelle del

SOLO PER ESPERTI

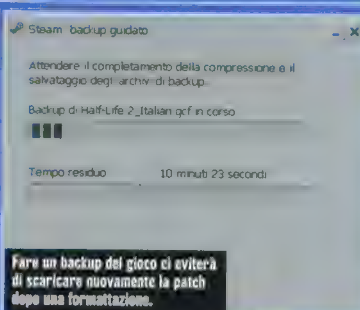
COME ATTIVARE *HALF-LIFE 2* SENZA PROBLEMI



Dopo aver attivato i nostri giochi, chiudiamo Steam verificando che l'opzione "Non salvare informazioni sul profilo" sia disabilitata...



... al riavvio, Steam ci chiederà se vorremo utilizzare la modalità Offline.



Fare un backup del gioco ci eviterà di scaricare nuovamente la patch dopo una formattazione.

Le caselle postali di Nemesis, Skull e Quedex sono state letteralmente inondate dalle domande di lettori che, dopo aver acquistato *Half-Life 2*, non sono riusciti a completare l'attivazione di Steam o hanno avuto problemi ad avviare il gioco in modalità "offline".
Il sofisticato sistema di distribuzione ideato da Valve si sposa perfettamente con i sistemi collegati a Internet tramite ADSL, applicando automaticamente le patch alle varie incarnazioni di *CounterStrike* e alle avventure di Gordon Freeman, ma pone un ostacolo quasi insormontabile per chi è privo di una connessione al Web. Completata l'installazione da DVD, il primo avvio di *HL 2* richiede inderogabilmente una registrazione online. Per effettuarla servono pochi minuti, ma se siamo privi di modem dovremo condividere, tramite scheda di rete, la connessione Internet di un amico. Al primo avvio di Steam, bisognerà creare il nostro nuovo account inserendo il nome utente, la password e un eventuale indirizzo e-mail.
Se la registrazione andrà a buon fine, premendo il pulsante **Gioca** e subito dopo **Visualizza Giochi** potremo inserire, tramite l'opzione **Registra un prodotto che già possiedo**, la CD-Key trovata nella nostra confezione di *Half-Life 2*. Ciò renderà selezionabile l'icona Lambda dall'elenco dei titoli Valve. Usciamo dalla rete disabilitando la scheda ethernet dalla sezione Connessioni di rete, nel Pannello di controllo, o interrompendo l'attività del modem.
Riavviamo Steam, dopo aver verificato che la voce **Non salvare informazioni sul profilo su questo computer** sia disabilitata. Il programma dovrebbe ora consentirci di giocare tramite la **Modalità Offline**. Se, sfruttando il collegamento Internet gentilmente prestatoci, decideremo di scaricare delle patch, potrebbe essere una buona idea creare un file di backup dell'intero gioco: clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona di *Half-Life 2* nella finestra **Gioca** e selezioniamo la voce **File di backup del gioco**. Steam ci chiederà dove vorremo salvare i 4 GB che danno vita a City 17, offrendoci la facoltà di sezionarli in pacchetti da 600 MB.
Chi non avesse problemi di connessione, ma si trovasse in presenza di un errore relativo alla CD-Key o al nominativo dell'account, farebbe bene a cancellare il file **ClientRegistry.blob** presente nella cartella **Programmi\Valve\Steam** e a procedere al reinserimento manuale della password.

Per ogni evenienza, il numero di assistenza per *Half-Life 2* è: 02/4155777



Il Serillel di Abit rende compatibili i dischi PATA con le interfacce SATA.

tuo hard disk fino a raggiungere il file **PES4.exe**. Dopo aver selezionato l'eseguibile principale della simulazione di Konami, premi **Activate & Close**. Se, normalmente, visualizzi il tuo desktop a 75 o 100 Hz, puoi far sì che il profilo superi le impostazioni standard di Windows XP, configurando su **Same as Desktop** l'opzione **3D Refresh Rate Override** nel menu **Display Options**. Completata l'operazione, *PES 4* sarà esente da tearing e le tue mirabolanti azioni di gioco risulteranno più nitide e persistenti.
I profili gestibili dal Catalyst Control Center possono anche essere utilizzati per applicare automaticamente a ogni titolo i giusti livelli di filtraggio. È comunque preferibile definire filtro anisotropico e AntiAliasing dai menu interni ai giochi, onde evitare incompatibilità e cali di prestazioni.

D:> Caro Quedex,
ho recuperato un hard disk parallelo da 80 GB, che vorrei installare sul PC. Purtroppo, però, tutte le porte IDE della mia Biostar P4VMA sono occupate da due dischi da 120 GB, da un masterizzatore e da un lettore DVD. C'è un modo economico per collegare il disco al sistema?

Bebo

R:> Esistono molti modi per collegare un terzo hard disk parallelo al tuo PC: la Biostar P4VMA è una motherboard con con chipset PT880 dotata di due porte Serial ATA, sfruttabili acquistando il noto convertitore Serillel prodotto da Abit. È la scarsa reperibilità sul mercato italiano l'unico punto debole di questa piccola periferica, capace di trasformare i dischi paralleli in unità compatibili con lo standard SATA 150. Se non desideri acquistare un Serillel a pochi euro in una delle tante aste di Ebay, e hai ancora uno slot PCI libero, puoi comperare un controller aggiuntivo, come l'Highpoint Rocket 133, in modo da guadagnare due porte parallele aggiuntive. Una terza alternativa è offerta dai box USB, pronti a racchiudere i dischi paralleli tramutandoli in unità esterne.
I modelli compatibili con le porte USB 2.0, ma privi di interfaccia FireWire, hanno un prezzo poco superiore ai 30 euro.



LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore,velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova.
Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di *Tribes: Vengeance* è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

Voto	Giudizio
10	Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?
9	Un capolavoro, un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto
8	Un ottimo gioco, che per alcuni motivi non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi
7	Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento
6	La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione
5	Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale
4	Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo
3	Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo
2	Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con GeForce FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore
1	Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia a volte capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD, nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *Telefonare a [illegible] di sera*

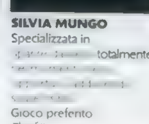
PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evoluto quando [illegible] dimostra [illegible] quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare [illegible] per gli amici, forse*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare [illegible] sonorità tribali e impostare [illegible] preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *GTR*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che [illegible] telecamera [illegible] PC. E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*

CARLO BARONE
Specializzato in: Sottolineare come gli sparatutto online dovrebbero prendere tutti "9" [illegible]
Gioco preferito: *Half-Life 2, e solo quello*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il [illegible] "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*



SILVIA MUNGO
Specializzata in: [illegible] totalmente [illegible]
Gioco preferito: *Thief III*

UN'ARMA PER TEMPI PIU' CIVILIZZATI

Quando il team è una vera Forza.

NEGLI ultimi mesi, abbiamo osservato una vera "escalation" negli sparatutto, per quanto riguarda il "gioco di squadra". In parte, credo che ciò dipenda dalla necessità di offrire qualcosa di più rispetto a predecessori illustri, primi fra tutti *Doom 3* e *Half-Life 2*, che difficilmente verranno superati per quanto riguarda l'aspetto grafico e sonoro. Un altro motivo può essere ricercato nel tentativo di ricreare artificiosamente in single player quella che è l'esperienza multiplayer del "team". Un primo esperimento lo abbiamo visto in *Medal of Honor Pacific Assault*, mentre ora è il momento di *Star Wars: Republic Commando* e del suo manipolo di assaltatori cloni della Vecchia Repubblica.

Come leggerete nelle prossime pagine, il risultato è decisamente buono, anche se esiste, secondo chi vi scrive, molto spazio per i miglioramenti. Mentre per la grafica è difficile far meglio del quasi-fotorealismo dei laghi artificiali di Valve, la I.A. dei nostri compagni di squadra controllati dal PC è in grado di diventare sicuramente più pronta, intraprendente e reattiva – basta notare ciò che accade negli strategici in tempo reale, genere in cui Blizzard ed Ensemble (solo per citare due tra gli sviluppatori più famosi) hanno dimostrato quanto può essere evoluta un'Intelligenza Artificiale.

Si potrebbe affermare che è il mese di "Guerre Stellari", dato che subito dopo *Republic Commando* troverete la recensione di *KOTOR II*. Il prode cavaliere Jedi redazionale Yuri Abietti ha testato a fondo questo eccellente seguito, che porta la firma di un nuovo team di sviluppo rispetto al titolo originale. Preferiamo non anticipare nulla, se non che è un GdR da non perdere!

Come non citare, poi, la recensione di uno dei MMORPG più attesi nella storia dei videogiochi? Blizzard è pronta per il terzo miracolo, dopo *Diablo* e *Warcraft*? Scopritelo nella prova dell'eclettico Gianluca "Ualone" Loggia, che ha atteso l'apertura dei server europei per testare le indubbie qualità di *World of Warcraft*!

Segnaliamo la "seconda" recensione di *GTR*, che finalmente viene distribuito in Italia in maniera ufficiale da Atari: diciamo solo che il volante Force Feedback di Alberto "Pape" Falchi non è stato fermo un attimo, da quando è arrivata questa nuova versione, che include, tra l'altro, un sistema che vi farà correre nei circuiti di *GTR* alla stessa ora del giorno segnata sull'orologio di Windows (sarà forse per questo, che Pape è stato avvistato a tarda notte in redazione, con la consueta dose di pozioni alcoliche?).

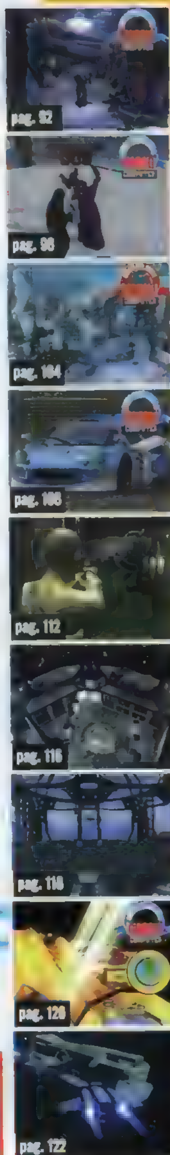
Chiudiamo questa presentazione con una citazione per *Darwinia*, una vera ode agli splendidi Anni '80. Chi meglio di Vincenzo Beretta poteva provare uno strategico dal feeling minimalista e pixelloso da Intellivision?

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

ERRATA CORRIGE

Sul numero di febbraio, la recensione di *CSI: Miami* riportava erroneamente come voto a piè di pagina 5½. La votazione corretta è, in realtà, 6½. Ci scusiamo con i lettori e con tutti gli interessati.

LE PROVE DI QUESTO MESE





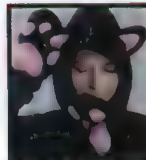
VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tenere comizi in redazione, specie quando bisogna mandare la rivista in stampa e dovrebbe fare altro
Gioco preferito: *Darwinia*



MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Danneggiare irreparabilmente l'hardware fornito da Carletto
Gioco preferito: *Playboy The Mansion*



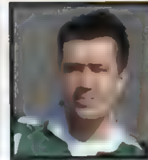
ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Andare in ferie in Francia, quando suoi servigi sono necessari in Italia. Però se l'è meritata la vacanza
Gioco preferito: *NfS Underground 2*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro
Gioco preferito: *Splinter Cell Chaos Theory*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Segnalare i voti sbagliati sulla sua rivista preferita, in modo che possano essere inserite le errata corrige.
Gioco preferito: *Martin Mystere*

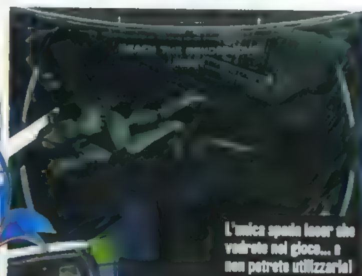
GENERE: SPARATUTTO 3D

REPUBLIC COMMANDO

Un gioco di "Guerre Stellari" senza spade laser. Ma anche senza Jar Jar Binks.


Il motore grafico, sebbene non al livello di quello di Valve o id, è comunque molto avanzato.

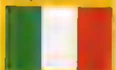



L'unica spada laser che vedrete nel gioco... e non potrete utilizzarla!


Durante il gioco, noterete qualche riferimento al terzo film della nuova trilogia.

IN ITALIANO

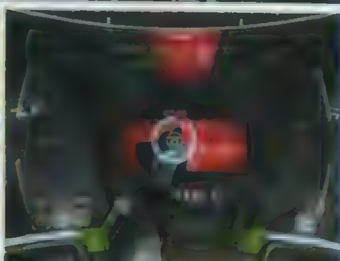
Republic Commando arriverà in Italia con manuale e sottotitoli tradotti in italiano. Purtroppo, a volte sarà necessario aguzzare l'udito per capire i commenti (in inglese) del nostro alter ego, dato che fornirà preziosi consigli (che non verranno ripresi dai sottotitoli) su come comportarsi.



DEMO DA COMMANDO

Sul CD 3 e sul DVD allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete un corposo demo di *Republic Commando*, che vi permetterà di affrontare una buona porzione del livello ambientato sul pianeta dei Wookiee. Vi sarà consentito anche usare la funzione di comando della squadra.





AVETE presente la prima sequenza di "Guerre Stellari – Una Nuova Speranza", quando l'incrociatore con a bordo Darth Vader abborda la corvetta fedele alla Repubblica di Leila Organa, e un manipolo di Stormtrooper imperiali assalta la nave consolare, incurante del numero degli avversari e dei colpi di blaster diretti contro di loro?

Bei tempi, vero? L'Impero e i Sith facevano davvero paura e non c'erano buffoni con le orecchie a forma di sciarpa e gli occhi telescopici. Scommettiamo che, guardando il capolavoro di Lucas, fosse impossibile non immedesimarsi con i difensori della nave, che venivano spazzati via con fredda meticolosità dalle truppe d'assalto imperiali. *Republic Commando* promette di farvi vivere l'emozione di stare dall'altra parte del blaster, indossando casco e armatura dei "papà" di quei letali guerrieri, i Cloni che abbiamo visto nel secondo episodio della nuova trilogia e che, secondo la "mitologia" di "Star Wars", sono i progenitori genetici degli Stormtrooper. Il gioco è ambientato, per l'appunto, tra la guerra dei Cloni ed "Episodio III – Revenge of the Sith", previsto per maggio di quest'anno. La prima missione si svolge addirittura su Geonosis. Parallelamente all'assalto in superficie, guidato da uno Yoda non ancora convinto fino in fondo dei precetti pacifisti dei Jedi, vi troverete al comando di una squadra di Commando dell'esercito della Repubblica, l'élite dell'élite, spedita nel cuore dell'installazione nemica per "risolvere la situazione". Oltre a Geonosis, visiterete due ambientazioni diverse, divise in un totale di una dozzina di livelli: senza svelare nulla della trama, dovrete confrontarvi con la fazione separatista, in cui militano essenzialmente orde di droidi, schiavisti e un paio di specie di alieni.

Il primo aspetto che vi colpirà, manco a dirlo, è quello grafico. Sebbene non raggiunga le vette di *Half-Life 2* o di *Doom 3*, *Republic Commando* dimostra che la Forza scorre potente nel suo motore grafico, un'evoluzione di quello di Epic, l'Unreal Engine. Snello, veloce e quasi senza nessun rallentamento, nemmeno alle risoluzioni più elevate (considerando una configurazione di

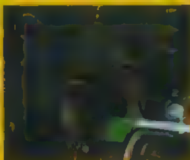
ARMI NON CONVENZIONALI

Oltre alla dotazione di base e ai diversi tipi di granate, potrete raccogliere uno strumento d'offesa alieno per volta. I vostri commando ne troveranno parecchie, di armi di questo tipo!

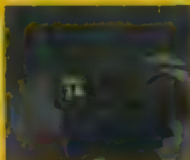

Arma a raggio degli "insettoni"


Fucile a pompa degli schiavisti


Fucile a concussione


Mitragliatore degli "insettoni"


Mitraglietta degli schiavisti


L'immancabile balestra Wookiee


Il vostro alter ego ha come nome in codice (è un clone) RC – 1138. "RC" dovrebbe stare per "Republic Commando", mentre "1138" è un evidente riferimento al primo lungometraggio di George Lucas, "THX 1138", del 1971.


I dettagli dei commando sono semplicemente fantastici, così come le loro animazioni.



MUSICA, MAESTRO!

Potrete godervi la colonna sonora di *Republic Commando* immediatamente, scaricando gli splendidi MP3 direttamente dal sito ufficiale del gioco: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/hud.html.

ATTENZIONE ALLE MINE!

Come abbiamo scritto, la traduzione non comprende alcune frasi del nostro alter ego. Per i non anglofoni, sveliamo che, quando incontrerete le mine di prossimità, sarà necessario inginocchiarsi e avvicinarsi a esse per disattivarle.

di Epic, l'Unreal Engine. Snello, veloce e quasi senza nessun rallentamento, nemmeno alle risoluzioni più elevate (considerando una configurazione di livello medio-alto), riesce a dipingere il mondo di "Star Wars" senza incertezze, sia quando attraverserete i canyon di Geonosis, sia negli stretti cunicoli delle astronavi che, immancabilmente, dovrete assaltare, pur non rinunciando a effetti di trasparenza, fumo e via dicendo.

La peculiarità più interessante è costituita dalle animazioni del vostro team, che sono davvero convincenti: oltre a non mostrare alcun problema di compenetrazione tra cloni, nemici e oggetti, i vostri soldati si muovono in modo particolarmente realistico, sia che si tratti di cercare una copertura efficace, sia che debbano eliminare all'arma bianca qualche avversario troppo vicino.

Nel gioco è integrato un motore fisico molto semplice, che permette di vedere barili e casse (non tutti, però) sballottati dalle esplosioni di una certa potenza; esiste anche un sistema di rag-doll che governa il controllo dei corpi dei nemici quando vengono colpiti, prima che spariscano nel nulla dopo una manciata di secondi. Funziona piuttosto bene e, come abbiamo scritto, non vedrete braccia e gambe degli alieni "fondersi" o attraversare muri e ostacoli: i morti di *Republic Commando* si adagiano in modo realistico alle suppellettili, creando una sensazione molto realistica. Il sistema di rag-doll non funziona, però, per i corpi "di scena" piazzati dai programmatori, che resisteranno immobili come delle statue anche al più tremendo degli schianti; allo stesso modo, saranno ben pochi gli oggetti che potrete distruggere o spostare con le vostre armi.

"Vi sentirete a capo del team di quattro commando"

Il comparto sonoro non è da meno. Innanzitutto, lo sviluppatore non è caduto nella facile tentazione di utilizzare solo il famosissimo tema che dal 1977 è un po' il "trademark" di tutto quanto riguarda soci e parenti di Luke Skywalker, ma ha

TEAM DELTA

Il vostro team è composto da quattro "specialisti", l'élite dell'élite, dell'esercito dei cloni della Repubblica.



"38", il vostro alter ego, è il comandante.

"62" è l'esperto di esplosivi e di humour.

"07" è il cecchino. Gli piace sparare.

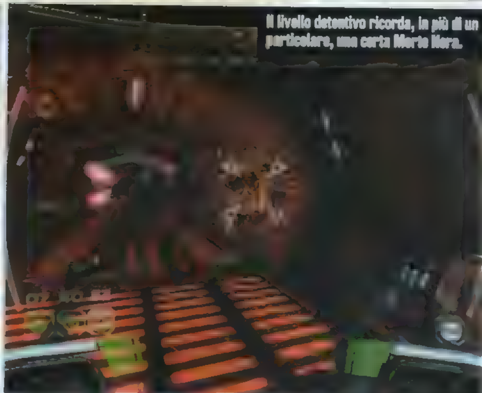
"40" è lo specialista di computer.



Non potrete pilotare alcun veicolo in *Republic Commando*, tuttavia, troverete numerose torrette laser.



La vostra squadra all'opera: uno dei commando è nella torretta laser, gli altri due sono in copertura dietro alcune protezioni.



Il livello detentivo ricorda, in più di un particolare, una certa Morte Nera.

MULTIPLAYER

Se vi interessano i combattimenti online ambientati nella galassia di "Guerre Stellari" avrete già provato *Star Wars Battlefront* (recensito su GMC di novembre 2004, 8), meno raffinato dal punto di vista grafico, ma sicuramente molto più avanzato di *Republic Commando* sotto l'aspetto del multiplayer. In ogni caso, il nuovo titolo di LucasArts ha un comparto multiplayer che consente di giocare via LAN o Internet ai consueti Deathmatch, Team Deathmatch e Cattura la Bandiera.

preferito selezionare un campionario di brani eccellenti (a dire il vero, alcuni ricordano la colonna sonora di "Caccia a Ottobre Rosso").

Il gioco di squadra, la novità più pubblicizzata di *Republic Commando*, è un passo in avanti rispetto ai "soliti" sistemi utilizzati finora. Il team di quattro commando (a volte verrà ridotto artificiosamente) ubbidirà fedelmente ai vostri ordini diretti, che essenzialmente sono "proteggere l'area", "cercare il nemico e distruggerlo" e "ripiegare". Tali direttive funzionano un po' come quelle di *Pacific Assault*, con la differenza che sarete liberi di impartirle in ogni momento (mentre in *Pacific Assault* erano disponibili solo secondo l'area in cui vi trovavate). Potrete puntare su un nemico e ordinare al resto della squadra di concentrare su di lui il fuoco; infine, distribuite in modo uniforme in tutti i livelli, esisteranno delle "posizioni speciali", segnalate da appositi indicatori sullo HUD del vostro elmetto, grazie a cui impartire comandi particolari. Per esempio, un blocco di cemento sarà un luogo ideale per far appostare il cecchino della squadra, mentre far minare allo specialista delle demolizioni un barile si dimostrerà un'ottima idea per dar vita a una splendida imboscata. Oltre a ciò, chiederete ai vostri uomini di aprire le porte di sicurezza (il più delle volte, la scelta sarà tra una via "esplosiva" e una più silenziosa), di far saltare delle ostruzioni, oppure di accedere a console e computer.

> **"Non va confuso con un gioco tattico di squadra"**

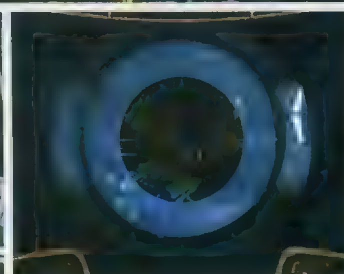
Il sistema funziona magnificamente: vi sentirete a capo della squadra di commando, un po' come il regista dell'azione. Spedire un cecchino in copertura e un altro su una torretta laser farà davvero la differenza tra l'essere miseramente annientati e il concludere la missione con successo. Le vostre scelte avranno un effettivo peso sullo svolgersi del gioco, soprattutto quando, nel pieno dell'azione, dovrete decidere che compiti delegare agli altri membri del team: chiedere loro di accedere al computer mentre li coprirete, oppure mettervi di persona alla tastiera mentre gli altri vi proteggeranno. I level designer hanno creato decine di situazioni che possono essere risolte solo con il gioco di squadra di *Republic Commando*, mentre il marine di *Doom 3* o il Riddick di *Escape from Butcher Bay* non avrebbero saputo cavarsela con la stessa facilità.

Per citare un altro caso, verso l'inizio del gioco dovrete affrontare delle "stanze" in cui, dalle "finestre", entreranno dei nemici volanti. Per fermarli e procedere bisognerà abbassare le "saracinesche" e l'unico modo per riuscirci sarà di ordinare a uno dei vostri commando di accedere al computer, mentre la squadra lo proteggerà. In un contesto simile, un



Gli alieni sono semplicemente stupendi. Se li vedrete così da vicino, però, rischierete grosso!









REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Il motore grafico che disegna le ambientazioni e i combattimenti di *Star Wars: Republic Commando* si dimostra molto leggero e veloce, anche lanciando il gioco su sistemi di medio livello.
Pur non raggiungendo le vette del Source o del sistema di *Doom 3*, vi abbiamo riscontrato parecchi effetti, quali la distorsione per il calore o le "ondate" elettromagnetiche, la trasparenza e il fumo.

■ Opzioni Grafiche **Ombre, qualità delle texture, effetti grafici di distorsione, qualità del Bump Mapping, dettaglio dei personaggi.**

Il nostro PC: P4 3,40 GHz, 1 GB di RAM, GeForce 6800 GT

1024x768: Nessun rallentamento, nemmeno con tutte le opzioni grafiche al massimo.
1280x1024: Con un PC potente, giocherete anche a questa risoluzione senza problemi.
1600x1200: Con un Pentium a 3,40 GHz non si hanno problemi di sorta.



Non importa quanto saranno letali le ferite subite dai vostri uomini: potrete sempre rianimarli.



L'Intelligenza Artificiale dei nemici è di buon livello: si nascondono dietro dei ripari e vi attaccano in gruppo con le letali spade.

solitario Rambo non potrebbe mai farcela, da solo, restando completamente indifeso e con le mani impegnate sul terminale. Chiaramente, *Republic Commando* non va confuso con un gioco tattico di squadra come *Full Spectrum Warrior*: rimane un arcade, in cui i componenti del vostro manipolo sono fondamentali per sopravvivere alle orde di nemici in agguato.

Per quanto riguarda gli strumenti d'offesa, i vostri cloni avranno in dotazione un'arma speciale che è un po' come il proverbiale coltellino svizzero: comprende di base un blaster a ripetizione (per cui esiste, come modalità di fuoco secondaria, il cosiddetto "iron sight", ovvero la possibilità di guardare attraverso il mirino), un fucile con ottica di precisione e un lanciagranate. L'equipaggiamento standard sarà completato da una pistola con munizioni infinite e da una lama per gli incontri troppo ravvicinati. Avrete modo, inoltre, di raccogliere un'arma aliena: rimandiamo allo spazio dedicato in queste pagine, per una descrizione dei "ferri del mestiere" che incontrerete, ma anticipiamo che sono parecchi.

Un dubbio che aveva assalito i giocatori più assetati di sparatutto 3D era relativo all'invulnerabilità del resto del team: non importa quali ferite verranno inferte ai vostri uomini, sarà sempre consentito curarli e farli rialzare per combattere ancora. Ci sentiamo di rincuorare gli aspiranti cloni: sebbene il sistema sia palesemente "irreale", dato che granate e colpi di blaster, in teoria, potrebbero fare letteralmente a pezzi i commando, questa licenza dalla realtà presa da LucasArts è scusabile. Alcuni livelli di *Republic Commando* sono dannatamente difficili e sarebbe risultato impossibile riuscire a proteggere i propri soldati durante le missioni più impervie, e *divertirsi* nel frattempo. Senza tale soluzione, avreste dovuto trasformarvi in una specie di crocerossina in continuo movimento sul campo di battaglia. Invece, anche se i vostri uomini verranno massacrati da robot alti due piani (o batteranno a scacchi uno Wookiee) e sosterranno ferite che, in teoria, dovrebbero disintegrarli, potrete rianimarli (o farli rianimare dagli altri membri rimasti in piedi). Lo stesso varrà

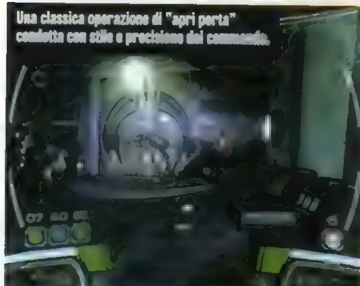
TOCCHI DI CLASSE

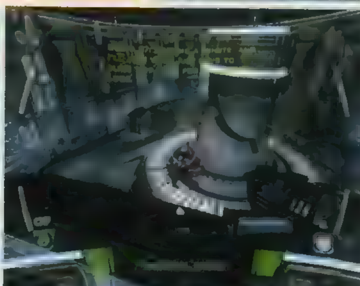
Ogni volta che concluderemo una delle missioni principali, si sbloccheranno dei contenuti speciali, dei veri e propri filmati che mostrano il "making of" di *Republic Commando* (un po' come negli extra dei DVD video). Segnaliamo inoltre che è possibile modificare il livello di sfida del gioco durante la missione: se un combattimento risulta troppo impegnativo, potremo rendere le cose più semplici ai nostri commando diminuendo temporaneamente la difficoltà. Piccoli tocchi di classe, che fanno piacere.

UNA FORZA DI UMORISMO!

I membri della vostra squadra (in particolare, uno) sono portati a battute spiritose che, nel contesto del gioco, non stonano affatto – ricordano l'umorismo di Han Solo. Per esempio, se verrete uccisi, sentirete uno dello squadra dire: "Delta 38 è stato ucciso, posso prendere io il comando?", mentre vi verrà a salvare. Alcune battute fanno riferimento alla trilogia classica: per esempio, lo spiritosone del gruppo, vendendo un manipolo particolarmente numeroso di droidi da guerra, esclamerà: "*Questi* sono i droidi che stiamo cercando!", con evidente allusione alla celebre frase degli Stormtrooper a Mos Eisley.


Troverete parecchi Wookiee, specie nell'ultima missione, ambientata su Kashyyyk. Ci sono sembrati un po' più alti di Chewbacca.


Una classica operazione di "apri porta" condotta con stile e precisione dai commando.



per voi: quando la vostra energia verrà ridotta a zero, sarete liberi di ricaricare oppure di chiamare in vostro aiuto gli altri commando. Il "Game Over" è in agguato solo nel caso in cui tutti e quattro i soldati del team siano a terra (oppure se sarete abbastanza fantasiosi con i vostri suicidi – se vi butterete da un ponte in un canyon, il vostro team non potrà far nulla per salvarvi). Peraltro, in *Republic Commando* non esistono kit di soccorso: l'unico sistema per recuperare energia sarà di utilizzare i dispenser di Bacta, sparsi sapientemente un po' ovunque per i livelli.

Parlando di difficoltà del gioco, fortunatamente LucasArts ha deciso di consentire di salvare in qualsiasi momento; sono presenti anche numerosissimi punti di "autosalvataggio" (un sistema più da console) posizionati generalmente subito prima e dopo ogni punto pericoloso.
D'altra parte, il salvataggio "a punti" si presta benissimo, dato che la struttura dei livelli è a senso unico. *Republic Commando* può essere considerato un lunghissimo "tunnel" (le poche aree all'aperto sono, alla fine della fiera, dei canyon), quasi senza deviazioni di sorta. Dovrete eliminare i nemici presenti nella "stanza" o nel "corridoio", recuperare l'energia dal provvidenziale dispenser di Bacta piazzato *dopo* il super-droide, ricaricare le armi e affrontare un'altra "stanza" piena di nemici.

Sottolineiamo che i level designer hanno svolto un ottimo lavoro per quanto riguarda le ambientazioni, che sono molto caratteristiche e varie, pur conservando la struttura di cui abbiamo appena parlato. Per esempio, dovrete aprirvi la strada nel "pozzo" dell'enorme carrello di atterraggio di un'astronave, oppure nelle strutture arboree del pianeta dei Wookiee – le "stanze" saranno ben mascherate. Non esisteranno enigmi o puzzle di alcun genere, e le varie missioni assegnatevi saranno piuttosto semplici – in una sola occasione sperimenterete una corsa contro il tempo. Un giocatore di media esperienza, probabilmente, giungerà alla fine in 15-20 ore, la durata ormai standard di questo genere di titoli.

Vale dunque la pena di affrontare *Star Wars: Republic Commando* e il suo incessante ripetersi di ambienti in cui annientare numerosissimi avversari? Secondo chi vi scrive, la risposta è positiva: si tratta, infatti, di uno sparatutto diretto e frenetico. Al terzo hangar da "depurare", potreste chiedervi se il tutto non sia un po' troppo ripetitivo; ma state tranquilli, succederà solo durante i caricamenti, che sono brevissimi, quasi istantanei. Nel pieno dell'azione, vi domanderete solo come disporre al meglio la vostra squadra per abbattere l'ennesimo mega droide da combattimento.

Paolo Paglianti 

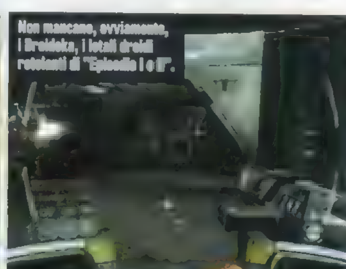
IN ALTERNATIVA...

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Gen 05, 8½
Un altro celebre film di fantascienza trasformato in un magnifico sparatutto 3D.

Full Spectrum Warrior, Dic 04, 7
Se cercate un gioco di squadra ancora più elaborato, niente di meglio di questo "simulatore militare tattico".


Il visore è dotato di un "pulitore" automatico.




Non mancano, ovviamente, i Droideka, i letali droidi rotolanti di "Episodio I e II".

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Distributore **Activision It.** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.lucasarts.com**

\+ Motore grafico veloce e privo di bug
\+ Buon sistema di controllo della squadra
\+ Ottima colonna sonora

– Solo tre ambientazioni principali
– Si termina in 15 - 20 ore
– Poco feeling da "Guerre Stellari"

Un piacevolissimo sparatutto ambientato nel mondo della nuova trilogia di "Guerre Stellari", con un buon sistema di controllo della squadra.

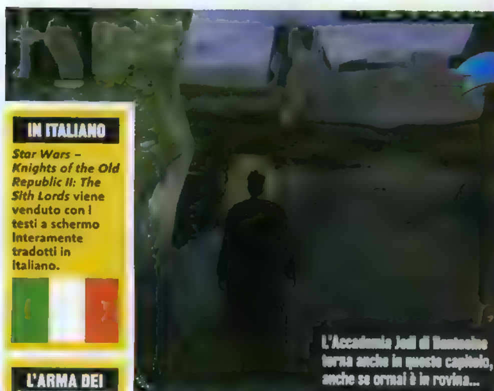
GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8½

GENERE: GIOCO DI RUOLO

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Quattromila anni prima delle avventure di Obi-Wan Kenobi e Luke Skywalker, i Cavalieri Jedi affrontavano già coraggiosamente le insidie del Lato Oscuro della Forza!



L'Accademia Jedi di Dantooine torna anche in questo capitolo, anche se ormai è in rovina...



Gli effetti speciali durante i combattimenti, soprattutto con le spade laser, sono spettacolari.

IN ITALIANO

Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords viene venduto con i testi a schermo interamente tradotti in italiano.



L'ARMA DEI CAVALIERI JEDI

Le spade laser in *The Sith Lords* sono state sviluppate molto più a fondo rispetto al capitolo precedente. Non solo sono state introdotte le diverse "forme" di combattimento, ma le nuove abilità inserite per i personaggi permettono di specializzarsi nell'uso di una singola spada laser, nel combattimento a due spade oppure nell'utilizzo della spada a due lame (simile a quella usata da Darth Maul in "Star Wars – Episodio I: La Minaccia Fantasma"). Inoltre, l'incredibile numero di cristalli a nostra disposizione ci consentirà di potenziare e personalizzare le armi secondo ogni necessità e gusto personale.

TANTO tempo fa in una galassia lontana, lontana....
Con queste parole rese mitiche dalla saga cinematografica di "Star Wars", comincia il tanto atteso seguito di *Knights of the Old Republic*, pluriblasonato gioco di ruolo basato sul regolamento cartaceo "D20" di casa Wizards of the Coast.

Cinque anni dopo la caduta di Darth Revan e Lord Malak, Oscuri Signori dei Sith e arcinemici visti nel primo capitolo, alla fine della guerra civile Jedi, l'Ordine è stato scosso da profondi dissidi e lotte intestine, al punto che i servi delle tenebre sono riusciti a sterminare centinaia di cavalieri Jedi in tutta la galassia. Solo un giovane apprendista dal passato oscuro sembra rappresentare una "nuova speranza" per i combattenti della Luce. Sono tempi duri per i Jedi: i grandi cartelli criminali della galassia hanno posto succose taglie sulle loro teste e le popolazioni dei pianeti distrutti durante la guerra civile odiano anche solo sentir nominare i cavalieri, considerandoli (non del tutto a torto) responsabili di aver consegnato la galassia nelle mani di spietati assassini e mercenari Mandaloreani.

Il nostro compito inizierà nel modo più inatteso, a bordo di una nave spaziale senza controllo e inesorabilmente diretta verso una stazione mineraria. Raggiuntala, ci sveglieremo in una vasca di liquido curativo e potremo contare solo sulle nostre forze e su quelle di un eterogeneo

"E' un seguito solo in senso narrativo"

gruppo di alleati: una vecchia con strani poteri (una Jedi? Una Sith? Starà a noi scoprirlo) e un giovane contrabbandiere male in arnese.

The Sith Lords è senza dubbio un seguito in senso narrativo, ma lo è difficilmente da un punto di vista videoludico. Ogni aspetto del gioco è pressoché identico a quanto abbiamo visto nel capitolo precedente e gli sviluppatori si sono limitati a inserire aggiunte e migliorie grafiche. I problemi

IL PIANETA DELLE BESTIE

Onderon, uno dei pianeti su cui dovremo compiere una missione, non è un'invenzione degli sviluppatori di *The Sith Lords*, bensì degli sceneggiatori e dei disegnatori della casa editrice americana Dark Horse, detentrice ufficiale dei diritti di "Star Wars" per i fumetti. Nella saga (guardacaso) dei "Cavalieri della Vecchia Repubblica" viene introdotto questo mondo scosso da una guerra civile tra i cittadini di Iziz, una città-stato fortificata, e gli esiliati Signori delle Bestie, che vivono nelle impervie foreste attorno a essa. Alcuni anni dopo gli accadimenti raccontati nel fumetto, il nostro eroe capiterà su quel pianeta dove regna una pace fragile e destinata a scomparire molto presto.

di gestione dell'Intelligenza Artificiale, del movimento dei personaggi o delle reazioni agli avvenimenti su schermo durante i combattimenti sono rimasti esattamente gli stessi. Ogni tanto, in presenza di molti avversari, si notano dei notevoli rallentamenti (più o meno gravi, secondo la potenza del nostro sistema, del tipo di risoluzione video e degli effetti attivati). Capita, inoltre, di dover andare a "ripescare" un componente del gruppo che è rimasto inesplicabilmente bloccato in una stanza. Ci si sarebbe aspettati qualche ulteriore correzione, mentre pare che



Le tombe degli Oscuri Signori dei Sith su Korriban sono una vista incredibile: è forse il pianeta più bello dell'intero gioco.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* presenta lo stesso sistema grafico del primo capitolo della serie, con pregi e difetti. Una maggiore ottimizzazione per le nuove schede 3D sarebbe forse stata auspicabile, tuttavia, alcuni piccoli rallentamenti nei combattimenti con tanti personaggi sullo schermo non rovinano un'esperienza di gioco davvero spettacolare.

■ Opzioni Grafiche **Tutte le risoluzioni supportate dalla scheda, livello delle texture, V-Sync, luminosità, ombre, effetti sull'erba, frame buffer, AntiAliasing, filtro anisotropico.**

PC P4 3GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800 Pro

800x600: Il gioco gira senza rallentamenti anche con un conteggio notevole di poligoni su schermo.
1024x768: Si osservano alcuni rallentamenti durante i combattimenti più affollati.
1280x1024: Alcune sezioni complesse rallentano il gioco considerevolmente.

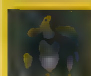


I combattimenti con gli assassini Sith sono particolarmente cruenti ed entusiasmanti: ogni personaggio ha un set di mosse prestabilite e scatena una serie di reazioni nei nostri personaggi.

EROI PER TUTTI I GUSTI

I personaggi che faranno da contorno al nostro eroe principale non sono completamente prefissati: se terremo un alter ego maschile, la "Handmaiden" si unirà al gruppo, altrimenti sarà uno studioso e storico delle tradizioni Jedi a venire con noi. Allo stesso modo, un personaggio dedito al Lato Luminoso della Forza attirerà la cacciatrice di taglie Mira, mentre un seguace del Lato Oscuro farà sì che si unisca a noi Hanharr, un Wookiee cattivissimo. Inoltre, una delle missioni bonus che durerà per buona parte del gioco, consiste nel riparare un droide assassino HK-47 presente sulla Ebon Hawk. Se riusciremo a portarla a termine, potremo usarlo attivamente nel nostro team.

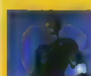
GLI EROI DELLA FORZA (1 PARTE)



ATTON
Troveremo il contrabbandiere Atton rinchiuso in una cella d'energia all'interno della stazione mineraria in cui ci sveglieremo, all'inizio del gioco. È abile con le armi da fuoco e con i sistemi di sicurezza.



KREIA
Il personaggio più oscuro e misterioso del gioco: questa vecchia combattente dotata di poteri della Forza si offrirà di farci da Maestro durante il corso dell'avventura.



BAO-DUR
Un Iridoniano esperto di riparazioni e demolizioni, con un droide remoto volante in grado di compiere azioni di disturbo o di supporto durante gli scontri.



MANDALORE
Il capo del nuovo ordine Mandaloreano di fieri guerrieri galattici: un alleato insolito, ma decisamente indispensabile negli scontri a fuoco più duri.



HANDMAIDEN
Una combattente Echini addestrata da un cavaliere Jedi perduto, che sarà il fulcro di una parte sostanziosa dell'avventura e avrà a che fare con il nostro misterioso passato.

CLASSI E PRESTIGIO

Il meccanismo di creazione del personaggio, così come altri aspetti di *KOTOR II*, è stato ripreso integralmente dal primo capitolo: ci verrà presentata una schermata in cui decidere la classe e il sesso del nostro alter ego. Che sia maschio o femmina, dovremo scegliere tra le classi Jedi di Guardiano (più orientato verso il combattimento), Consigliere (più adatto a missioni diplomatiche) e Sentinella (una classe non presente nel GdR cartaceo ma inventata appositamente per *KOTOR*, con caratteristiche bilanciate tra i due estremi precedenti). Partiremo, dunque, con un Jedi fin dal primo livello e non sarà necessario, come nel primo capitolo, fare esperienza quali Soldati, Canaglie o Scout. Sarà poi la volta di distribuire un certo ammontare di punti tra le sei caratteristiche di base (Forza, Destrezza, Intelligenza, Saggezza, Costituzione e Carisma), che modificheranno le nostre abilità e i punti esperienza che spenderemo al raggiungimento di un nuovo livello. Sarà necessario anche scegliere alcuni "feat" – o abilità peculiari del personaggio – e poteri della Forza, dargli un nome, scegliere un ritratto tra quelli proposti, e saremo pronti per cominciare il nostro viaggio tra le stelle. Dopo un certo livello, parlando con Kreia a bordo della Ebon Hawk, avremo modo di scegliere quale specializzazione intraprendere tra le "classi di prestigio" a disposizione.

l'enfasi sia stata posta quasi esclusivamente nel rendere il titolo più ampio su un piano d'interazione e di possibilità di gioco.

Da questo punto di vista, comunque, i programmatori hanno centrato il bersaglio. *KOTOR II* presenta decine di armi di ogni genere (sia per il corpo a corpo, sia per gli attacchi a distanza, con lanciafiamme, pistole e fucili blaster, fucili a ioni per disattivare i droidi da combattimento, lanciarazzi, mine e granate di vario tipo), abilità speciali selezionabili secondo il livello del personaggio (grazie a cui compiere azioni diverse in combattimento o nei momenti esplorativi e d'avventura), nuovi poteri della Forza per i personaggi "Force-sensitive", migliorie e "power up" che aumentano le caratteristiche di offesa o di difesa dei nostri oggetti, armature e scudi di energia, nuovi cristalli per le spade laser (che ora potranno essere costruite da zero o migliorate tramite apposite postazioni in varie aree del gioco), e chi più ne ha più ne metta.

A questo aggiungiamo ambienti più vasti e un sistema non lineare per risolvere varie situazioni e anche per proseguire nella trama principale, la facoltà di impostare i personaggi con un atteggiamento bellico diverso secondo le situazioni (come approfondito nello spazio intitolato "Tattiche di Combattimento"), decine di sotto avventure e missioni da portare a termine. Non ci si può proprio lamentare e le cinquanta (e più) ore di gioco necessarie a raggiungere lo scioccante finale sono ben spese e ci sembreranno sempre troppo poche.

Il punto di Forza di *The Sith Lords*, proprio come nel caso del primo episodio della serie, è l'incredibile storia che gli sceneggiatori hanno preparato per noi.

I SALVATAGGI

KOTOR II: The Sith Lords **offre un sistema di salvataggio molto versatile. Saremo liberi di mettere al sicuro i nostri progressi in ogni momento, anche nel bel mezzo di un furioso combattimento. Basterà cliccare il pulsante ESC per far comparire la schermata delle opzioni di gioco, oppure premere F4 per il salvataggio rapido automatico.**

GLI EROI DELLA FORZA (2 PARTE)



VISAS
Questa ex-apprendista Sith potrà essere redenta e tornare al Lato Luminoso della Forza come nostra preziosa alleata: molto abile con i poteri mistici e le spade laser



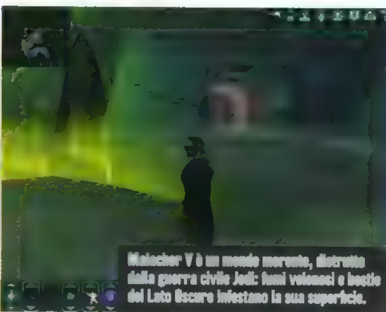
T3-M4
Il droide di forma vagamente canina che abbiamo imparato a conoscere e ad amare anche nel primo capitolo della saga di avventure stellari.



GO-TO
Un droide da interrogatorio e tortura, che ci verrà affibbiato dopo aver visitato Nar Shaddaa, la malfamata e violenta luna del pianeta nativo degli Hutt, Nal Hutta.

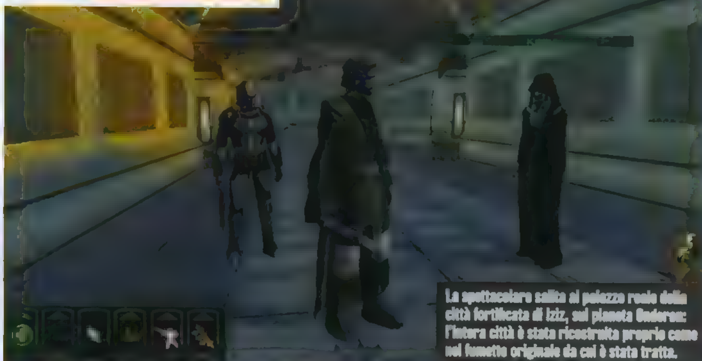


MIRA
Questa cacciatrice di taglie si rivelerà una potente alleata: l'importante, come al solito in *KOTOR*, sarà non fidarsi troppo delle prime impressioni.



Malachor V è un mondo morente, distrutto dalla guerra civile Jedi: fumi velenosi e bestie del Lato Oscuro infestano la sua superficie.





La spettacolare salita al palazzo reale della città fortificata di Iziz, sul pianeta Onderon: l'intera città è stata ricostruita proprio come nel fumetto originale da cui è stata tratta.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO



AGGRESSIVA
I personaggi attaccheranno tutti i nemici non appena li avvisteranno, usando le tecniche e le armi più efficaci in ogni situazione.



STAZIONARIA
I nostri alleati non si muoveranno dalla posizione in cui si trovano e attaccheranno soltanto gli avversari nel loro raggio d'azione (in corpo a corpo o con armi a distanza).



SUPPORTO JEDI
I Jedi nel nostro gruppo si occuperanno di supportare il personaggio principale con i loro poteri, potenziandolo e curandolo da eventuali ferite derivate dallo scontro.



A DISTANZA
Gli eroi non si muoveranno mai a più di dieci metri dal personaggio principale e useranno preferibilmente armi da fuoco o granate, colpendo i nemici a distanza di sicurezza.

LA STORIA

Dopo la fine della guerra civile Jedi, sembra che l'Ordine sia stato spazzato via dalla galassia. I Sith hanno cacciato ogni cavaliere e i pochi che sono sfuggiti ai biechi agenti del Lato Oscuro hanno abbandonato le vie della Forza o si sono nascosti su remoti e inospitali pianeti ai limiti della galassia conosciuta. Chi sono questi nuovi Sith che stanno inseguendo il nostro protagonista, probabilmente l'ultimo cavaliere Jedi in vita? E a quale Lord Oscuro rispondono? La trama, realizzata con maestria e senso dello spettacolo, risponderà a queste e ad altre domande, anche se certi quesiti che risalgono al primo episodio, rimarranno senza riscontro. Per scoprire anche gli ultimi misteri di questa avvincente saga, dovremo forse attendere *KOTOR III*.

La trama si sviluppa lenta, ma inesorabile, portando da un colpo di scena all'altro, in un susseguirsi di scoperte sul nostro personaggio e sui suoi compagni d'avventura che non ha nulla da invidiare a un romanzo d'appendice o a una tragedia epica. Il tono è più cupo rispetto a *KOTOR* e le scelte che dovremo compiere nei panni del protagonista saranno ancora più personali e coinvolgenti. Sono molti i videogame che si fregiano del titolo di "gioco di ruolo" semplicemente perché offrono livelli di esperienza e punti ferita, ma *The Sith Lords* ha il pieno diritto a essere definito in questo modo. Essere coerenti con le premesse del nostro personaggio, con le caratteristiche psico-fisiche che abbiamo scelto per lui, porta grandi vantaggi sia sul piano narrativo, sia su quello dello sviluppo delle sue abilità. Come nel titolo capostipite della saga, anche in questo secondo capitolo, (che potremmo quasi definire un "super-add-on", piuttosto che un seguito vero e proprio) saremo liberi di decidere se abbracciare il Lato Luminoso o il Lato Oscuro della Forza, ma questo non è tutto: le scelte, le risposte che daremo agli altri personaggi, le nostre azioni e l'allineamento "morale", modificheranno sostanzialmente il rapporto con i compagni di avventura, e questo fin dai primissimi momenti. Non appena cominceremo a interagire con loro, infatti, ci verranno rivolte domande riguardo il nostro passato, durante gli avvenimenti raccontati in *KOTOR*. Starà a noi decidere se rispondere sinceramente, magari raccontando quanto abbiamo realmente fatto nel primo titolo, o inventare una storia qualsiasi. Tale decisione cambierà gli equilibri di potere con gli alleati, dunque sarà bene fare i nostri conti con attenzione.

"I personaggi avanzeranno oltre il 20° livello"

Detto questo: non è assolutamente indispensabile aver giocato il primo capitolo per godere appieno delle potenzialità di *The Sith Lords*, anche se, ovviamente, in caso contrario coglieremo numerosi riferimenti e auto-citazioni.

Quando discuteremo con un altro personaggio di un argomento particolarmente importante guadagneremo o perderemo punti di "influenza" su di lui (o lei): più alta sarà la nostra influenza, più l'eroe in questione sarà in sintonia con il nostro allineamento, fornendoci supporto e informazioni. Questa rete di interrelazioni è costruita con un'incredibile attenzione e ognuno dei nostri compagni di viaggio avrà una precisa personalità, che si evolverà nel corso dell'avventura. I dialoghi, peraltro, sono di un livello eccezionale e aiutano a creare un ambiente convincente ed epico in cui immergersi.

Il sistema di combattimento, come abbiamo già scritto, è pressoché identico a quello provato in *KOTOR*: premendo la barra spaziatrice metteremo in pausa in qualsiasi momento e avremo la possibilità di decidere la condotta dei personaggi. L'azione è divisa in turni e ogni eroe avrà a disposizione una serie di variabili legate al livello di esperienza e alle abilità speciali scelte. Si avrà modo di impostare fino a quattro turni per personaggio, così da pianificare la tattica a breve termine dello scontro; inoltre, sarà possibile in ogni istante rimettere in pausa e modificare tale strategia, cancellando le azioni future già programmate e sostituendole con altre più consone alle condizioni del momento. Da questo punto di vista, c'era forse ben poco da migliorare, considerato che la duttilità del sistema consente di sfruttare appieno ogni caratteristica e potenzialità

L'ARTE DELLA SPADA LASER



JUYO
Una forma di combattimento con la spada laser ottima contro un singolo nemico, a discapito delle nostre capacità con i poteri della Forza.



SHIEN
Questo "kata" ci dà bonus offensivi contro i nemici armati di blaster, ma è poco efficace contro un singolo avversario potente.



ATARU
Forma ottima contro un solo nemico, ma poco adatta a situazioni in cui siamo circondati da creature ostili armate per il corpo a corpo o con blaster.



SORESU
Una forma molto difensiva che conferisce dei bonus notevoli per deflettere i colpi di fulminatore, ma che non è molto adatta a situazioni con tanti nemici in corpo a corpo.



MAKASHI
Un tipo di combattimento specificamente studiato per abbattere altri Jedi o Sith armati di spada laser. Poco efficace per deflettere colpi di blaster.



SHII-CHO
Uno stile molto aggressivo e spettacolare, adatto soprattutto a combattere in situazioni di inferiorità numerica.



POTERI DELLA FORZA
Una forma conservativa, che ci consentirà di guadagnare più rapidamente i punti di Forza spesi nei poteri e di infliggere più danni con essi.

BISCHE CLANDESTINE E AUTODROMI

Come in *KOTOR*, anche in *The Sith Lords* ci confronteremo con due sotto-giochi ormai caratteristici di questa serie:



POD RACE
Le corse degli "sgusci" sono più difficili e frenetiche: dovremo evitare ostacoli sia sull'asse orizzontale, sia su quello verticale, facendo alzare il nostro veicolo premendo il pulsante destro del mouse. Una delle varie missioni secondarie del gioco includerà proprio un misterioso droide in grado di vincere qualunque gara.



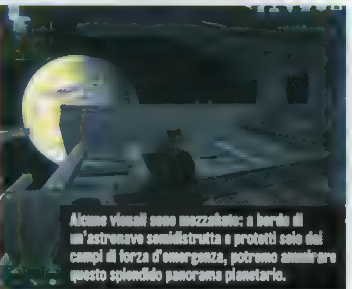
PAZAAK
Il popolare gioco d'azzardo consiste nell'accumulare carte per un valore di venti punti, senza sforare questo limite, o nell'avvicinarsi il più possibile rispetto al punteggio del proprio avversario. Durante le nostre peripezie incontreremo personaggi che si offriranno di venderci carte speciali con cui vincere gli incontri più difficili.

LA COLONNA SONORA

Il commento musicale di *The Sith Lords* è stato composto ex-novo per il gioco. Un uso intelligente di più di un'ora di temi inediti fa sì che non ci accorgeremo della loro ripetizione. Le voci dei personaggi sono state realizzate con grande cura.

DADI ROTOLANTI

Come *KOTOR*, anche *The Sith Lords* è stato realizzato basandosi sulle regole del gioco di ruolo cartaceo di "Star Wars" della Wizards of the Coast. Il "D20 System" è un sistema generale usato per diversi titoli, quali "Dungeons & Dragons - Terza Edizione". Ogni regola avanzata è stata applicata a questo sequel, come le "forme" delle spade laser o le classi avanzate "di prestigio" dei personaggi.



Alcune visuali sono mozzafiato: a bordo di un'astronave semidistrutta e protetti solo dai campi di forza d'emergenza, potremo ammirare questo splendido panorama planetario.

dei personaggi, proponendo un'interfaccia al contempo facile e rapida.
Quando il nostro eroe sarà riuscito a costruire la sua prima spada laser e avrà cominciato a ottenere dei poteri della Forza degni di questo nome, entreremo nel vivo del gioco. Utilizzare un cavaliere Jedi in *The Sith Lords* è veramente entusiasmante e ci fa percepire alla perfezione la possanza di questi "Cavalieri della Vecchia Repubblica". Uno dei vantaggi del secondo capitolo rispetto al primo è la facoltà di far progredire i personaggi oltre il ventesimo livello di esperienza: verso la fine del gioco, non sarà difficile avere eroi di ventottesimo o trentesimo livello. La potenza sviluppata da un Jedi, in tali circostanze, è paurosa: non dovremo più preoccuparci dei colpi dei fulminatori poiché verranno deviati dal corpo stesso del personaggio, senza nemmeno il bisogno di accendere una spada laser, e le abilità in combattimento lo renderanno temibile anche per un branco di Rancor inferociti. Tra le poche vere innovazioni di *KOTOR II* rispetto al titolo precedente c'è l'introduzione delle "classi di prestigio", un altro elemento preso in prestito dal gioco di ruolo cartaceo che consente al personaggio di intraprendere una carriera "elitaria" dopo un certo livello di esperienza. Il nostro eroe si trasformerà in un Assassino Sith o in un Mastro d'Armi Jedi, aumentando ulteriormente la propria potenza d'attacco, oppure intraprenderà la difficile carriera del Maestro Jedi propriamente detto, e altro ancora.

Una gradita aggiunta al sistema di combattimento, anch'essa tratta dal GdR da tavolo di "Star Wars", è rappresentata dagli "stili" con la spada laser. Si tratta di "forme" particolari, di approcci diversi allo scontro, che ci conferiranno certi bonus o penalità. Uno stile ci renderà più efficaci contro un gruppo di nemici armati di fulminatore (con un bonus per deflettere i colpi), un altro sarà più adatto a un singolo nemico potente e armato per il corpo a corpo (bonus di attacco, ma penalità verso i blaster), un altro ancora ci consentirà di recuperare Forza più rapidamente mentre staremo combattendo, eccetera.
Con questi ampliamenti, gli sviluppatori sono arrivati molto vicini a realizzare un sistema di simulazione completo di quanto può accadere su un tavolo con schede, matite e dadi, e non è certo un risultato da poco.

Tutto questo, naturalmente, viene presentato con una grafica in grado di spremere ogni singola stilla di energia dalla nostra scheda video e dal nostro processore. È possibile aggiungere ombre, V-Sync, vari livelli di AntiAliasing, effetti per l'erba nei pianeti come Dantooine e via di questo passo. Vale la pena di compiere tutti i test necessari per raggiungere una configurazione grafica ottimale tra bellezza estetica e giocabilità, e magari di mettere in pausa e correre in negozio per acquistare una scheda grafica nuova o un po' di RAM da aggiungere al sistema.

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords ha ereditato alcuni difetti dal suo prestigioso predecessore, e questo è un peccato. Con uno sforzo di attenzione maggiore, il titolo avrebbe potuto essere più fluido e non risentire di problemi che, in alcuni punti, rischiano di interrompere in modo antipatico l'azione di gioco. Tuttavia, la sfida che ci viene lanciata è di tale livello, che non raccoglierla sarebbe sciocco. Non ci resta che accettare il richiamo dell'avventura e (ancora una volta) assumerci la responsabilità di salvare una galassia lontana, lontana....

Yuri Abietti

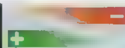
IN ALTERNATIVA...

Star Wars – Knights of the Old Republic, Nat 03, **9**
Il primo, glorioso capitolo della saga, pluridecorato e ancora oggi amatissimo dal pubblico di videogiocatori: per vivere in prima persona le premesse che porteranno a *The Sith Lords*.

Star Wars Galaxies – An Empire Divided, Set 03, **8**
Il famoso MMORPG di "Star Wars", dove vestire i panni di un cavaliere Jedi è molto più laborioso e difficile che non nei titoli della serie *KOTOR*, recentemente ampliato dall'espansione *Jump to Lightspeed* (Nat 04, **8**).

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Obsidian** ■ Distributore **Activision It** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB Direct3D/OpenGL** ■ Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.lucasarts.com**

- Una nuova ed entusiasmante storia
- Grafica e sonoro mozzafiato
- Centinaia di missioni e di avventure



- Rimangono i difetti del primo titolo
- Rallentamenti con molti nemici
- È più un add on, che un sequel

Un GdR che non mancherà di appassionare gli amanti di "Star Wars". Con un po' di attenzione in più da parte degli sviluppatori sarebbe stato perfetto.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	7

8 ½

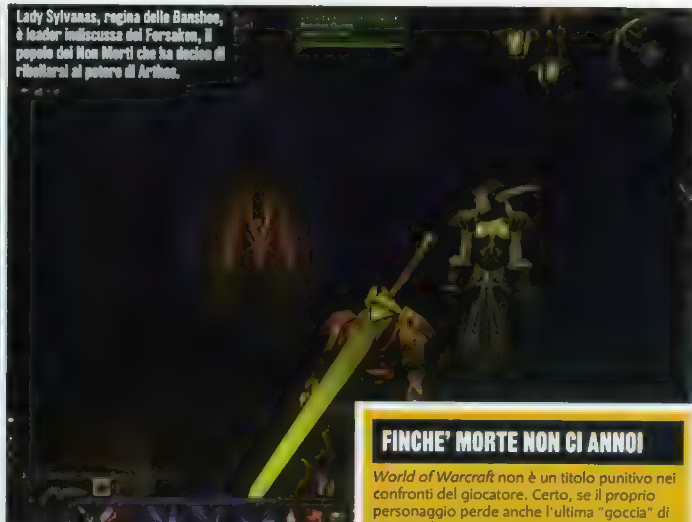
GENERE: GDR ONLINE

WORLD OF WARCRAFT

Il mondo di *Warcraft* prende vita, sottraendone un bel po' a quella dei giocatori.

Combattere un esponente della fazione avversa, avendo come sfondo uno degli evocativi scenari di *World of Warcraft*, è un'esperienza che lascia il segno.

GIOCO DEL MESE GIOCHI COMPUTER



Lady Sylvanas, regina delle Banshee, è leader indiscussa dei Forsaken, il popolo dei Non Morti che ha deciso di ribellarsi al potere di Arthas.

MONDI PER IL MIO MMORPG

Nei prossimi numeri di Giochi per il Mio Computer, un appuntamento fisso con *World of Warcraft* ci terrà informati sulle novità da Azeroth e dintorni.

QUANDO una software house decisamente conosciuta o apprezzata si avvicina a un genere con cui non si era mai cimentata in precedenza, il popolo dei videogiocatori vive l'attesa del prodotto finito con una certa eccitazione, mista a un quantitativo non indifferente di scetticismo.

Riusciranno a colpire nel segno come hanno sempre fatto? Stanno spostando le loro attenzioni su un genere diverso solo per seguire una moda? Che ne sarà della qualità? Queste sono le domande più diffuse tra gli appassionati. Spesso, le risposte possono lasciare un po' di amaro in bocca.

Blizzard, che – guarda caso – è una software house decisamente conosciuta e apprezzata, ha dominato per anni il settore dei titoli strategici in tempo reale con i suoi *Warcraft* e *Starcraft*, offrendo sempre quanto di meglio fosse rintracciabile in quel genere. Ha fatto centro anche con *Diablo* e il suo ottimo seguito, dando vita a un vero e proprio filone di GdR con una larga componente d'azione (i cosiddetti "hack'n'slash", per chi gradisce un certo tipo di linguaggio "tecnico"). Ora, per la prima volta nella sua carriera, la blasonata casa californiana si lancia nel campo dei MMORPG (giochi di ruolo online basati su un mondo persistente) con *World of Warcraft*.

GMC ha seguito lo sviluppo di questo ambizioso progetto fin dall'inizio, con la stessa curiosità e il medesimo scetticismo descritti in apertura: è arrivato, finalmente, il momento di dare una risposta alle domande che ci assillano da anni. Cominciamo dalla più importante, che non ha neanche bisogno di essere formulata.



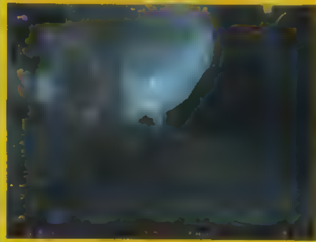
"Il PvP è una sfida emozionante"

Sì, *World of Warcraft* è un capolavoro. Pur non vantando la perfezione strutturale di uno *Starcraft* (che, in generale, in un MMORPG è molto più difficile da ottenere), sono tantissimi gli aspetti di *WoW* che lasciano intendere una cosa ben precisa: Blizzard ha colpito ancora nel segno, riuscendo a infondere in questo suo nuovo prodotto la qualità, lo stile e la cura per i dettagli che avevano caratterizzato i precedenti lavori, seppur appartenenti a generi completamente diversi. A dirla tutta, l'impressione è che la casa di *Diablo* si sia addirittura superata, per la maggiore difficoltà dell'impegno in sé e per il modo, assolutamente sorprendente, in cui è stato assolto.

Alla base della riuscita di *WoW* c'è, fondamentalmente, la capacità (propria di

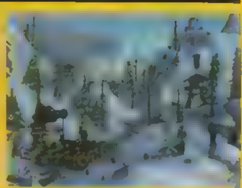
FINCHE' MORTE NON CI ANNOI

World of Warcraft non è un titolo punitivo nei confronti del giocatore. Certo, se il proprio personaggio perde anche l'ultima "goccia" di energia, la morte sarà inevitabile. Ma è proprio nella gestione di uno dei momenti più temuti dagli appassionati di MMORPG che *WoW* dimostra tutte le sue benevole intenzioni. Rimasto senza vita, un eroe comparirà sotto forma di spirito nel cimitero più vicino al luogo dell'avvenuto decesso. Tutto ciò che dovrà fare sarà vagare fino a trovare il proprio corpo (comodamente indicato sulla mappa) e riunirsi a esso per risorgere. Nel frattempo, il cadavere sarà assolutamente inviolabile dagli altri personaggi. Non esiste alcuna possibilità che il giocatore perda, in seguito alla morte o per qualsivoglia altro motivo, gli oggetti preziosi che avrà faticosamente ottenuto.



Ciascuna razza è caratterizzata da abilità peculiari. I Non Morti, per esempio, sono in grado di accelerare la rigenerazione dei propri punti ferita cibandosi dei cadaveri degli avversari sconfitti.

BATTLEGROUNDS



World of Warcraft, come tutti i MMORPG, è un prodotto in continua evoluzione. Tra le novità che Blizzard ha intenzione di inserire, spicca quella dei Battlegrounds (campi di battaglia), vasti territori destinati esclusivamente allo scontro tra Orda e Alleanza. Le caratteristiche di questa particolare modalità di gioco fanno sembrare i Battlegrounds una sorta di *Warcraft III* vissuto in prima persona. Due squadre di giocatori, appartenenti ciascuna alle opposte fazioni, avranno a disposizione una base a testa, da difendere a tutti i costi. L'obiettivo, manco a dirlo, sarà quello di conquistare il quartier generale avversario ed eliminare il boss che lo proteggerà. Per arrivare a ciò, difficilmente sarà sufficiente attaccare in massa la suddetta base, ma occorrerà conquistare gradualmente punti importanti del territorio, come le temutissime torrette difensive. Queste ultime, che richiamano alla mente quelle della serie *Warcraft*, giocheranno un ruolo fondamentale nella strategia dei Battlegrounds, dal momento che una squadra potrà sottrarle all'avversario "semplicemente" cambiando la bandiera che sventolerà su di esse. Lo stesso tipo di meccanica sarà applicato al controllo dei cimiteri (i luoghi da cui rinascono i giocatori caduti in battaglia) e delle miniere (essenziali per accelerare il processo di ricostruzione di una base appena distrutta). I Battlegrounds promettono scintille e arricchiranno ulteriormente la già incredibile mole di divertimento offerta da *World of Warcraft*. Le prove sul campo di questa intrigante modalità saranno argomento dei prossimi numeri di GMC.

SFIDE EPICHE

Tra le normali missioni che i personaggi sono invitati ad affrontare, se ne presenterà, di tanto in tanto, qualcuna dal sapore particolarmente epico e, di conseguenza, dal grado di sfida superiore alla media. Questi incarichi si svolgono generalmente in roccaforti, castelli, labirinti e altri luoghi del genere, all'interno dei quali si nascondono mostri coriacei e oggetti di grande valore (sia economico, sia pratico). Una missione del genere (o anche semplicemente l'atto di entrare in questi luoghi al fine di esplorarli e ripulirli da tutti i mostri, per ottenere un buon equipaggiamento) è detta Istanza ed è studiata per essere affrontata da un gruppo di cinque eroi. Per ogni party di avventurieri, inoltre, si renderà disponibile una personalissima "copia" dell'Istanza.
A differenza di quel che succede nel resto del mondo di gioco, infatti, durante un'Istanza il gruppo che la starà intraprendendo non potrà incontrare altri personaggi giocanti: non vi sarà alcuna interferenza negli scontri tra il party e i mostri che popoleranno l'Istanza. Nel bene e nel male.





Tra Elfi e Non Morti si "nascondono" i personaggi femminili più affascinanti di Azeroth.

ORCO NO PARLARE ITALIANO

Le lingue ufficiali della versione europea di *World of Warcraft* sono l'inglese, il francese e il tedesco. I videogiocatori italiani si accontenteranno di avere il manuale tradotto nella lingua di Dante. Per giocare, dopo aver acquistato *WoW* e sfruttato il mese gratuito incluso nella confezione, sarà necessario scegliere una tra le seguenti tariffe: 12,99 euro per un mese; 11,99 euro al mese per tre mesi; 10,99 euro al mese per sei mesi.

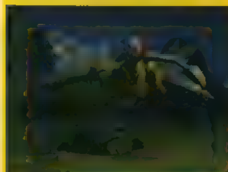
Blizzard) di rendere comode e facilmente realizzabili tutte le azioni che in altri MMORPG richiedono una certa dose di pazienza al giocatore. Sia chiaro: con questo non si intende dire che *WoW* offre una sfida poco consistente o intrigante, anzi. Proprio perché i tempi morti tipici di ogni GdR online sono stati praticamente eliminati, la concentrazione del giocatore si rivolge esclusivamente alle imprese coinvolgenti e divertenti che lo attendono.

Fin dalla creazione del personaggio, cui sono dedicati poco più di un paio di clic, ci si rende conto di come l'interfaccia del titolo sia assolutamente intuitiva.
Lo stesso vale per tutte le situazioni in cui ci si può trovare in avventura. Che si tratti di spostarsi da una parte all'altra del mondo, di combattere, di esplorare o di interagire con altri partecipanti, la complessità non risiederà mai nell'esecuzione delle suddette azioni, ma solo nel modo in cui l'utente vorrà portarle a compimento. Impegnare la materia grigia in decisioni strettamente legate al gioco, anziché nel cercare di capire come arrivare a sfruttare l'interfaccia, è da sempre una delle maggiori aspirazioni dei videogiocatori. E in *World of Warcraft*, tale più che lecito desiderio viene soddisfatto.

Al di là della maestria con cui è gestita l'interfaccia utente, il MMORPG di Blizzard inserisce un'incommensurabile quantità di azione e avventura in una struttura di gioco che farebbe impallidire anche quella di un titolo esclusivamente dedicato al single player. Nella creazione del personaggio, la scelta spazia tra otto razze e nove classi. Delle specie disponibili, quattro appartengono all'Alleanza (Umani, Elfi della Notte, Gnomi e Nani) e altrettante all'Orda (Orchi, Tauren, Troll e Non Morti). La scelta della fazione di appartenenza non è semplicemente accessoria alla trama, ma influisce sulla situazione sociale del proprio eroe. Alleanza e Orda sono i due grossi schieramenti che si contendono il dominio di Azeroth e *World of Warcraft* obbliga i giocatori a vivere questo conflitto in tutto e per tutto, come parte fondamentale della vita di ciascun personaggio. In che modo? È molto semplice. Chi appartiene

MEZZI DI TRASPORTO

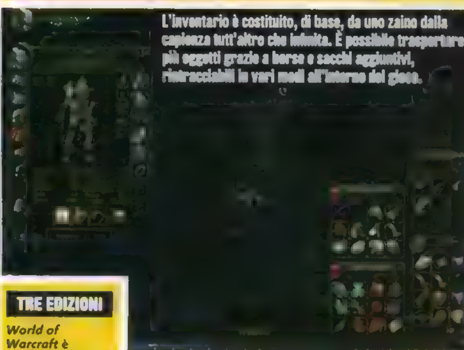
Sia Kalimdor, sia gli Eastern Kingdoms, i due continenti di Azeroth, sono percorribili a piedi senza alcuno stacco tra una zona e l'altra. Trattandosi, comunque, di territori praticamente sconfinati, è opportuno sfruttare i mezzi di trasporto messi a disposizione dai personaggi non giocanti, se ci si vuole spostare senza impiegare ore camminando. È possibile noleggiare creature volanti per muoversi da una regione all'altra dello stesso continente e godersi dei voli spettacolari, durante i quali, pur non essendo liberi di agire direttamente sul movimento prefissato della creatura, è concesso al giocatore di ruotare la telecamera a piacimento, per meglio ammirare il panorama.
Per gli spostamenti da un continente all'altro sono disponibili una nave e perfino dei grossi aerostati. Al fine di aumentare la velocità del proprio personaggio, invece, lo si può fornire di una cavalcatura, disponibile per eroi di livello 40 o superiore.



Le creature volanti consentono spostamenti da una regione all'altra dello stesso continente.



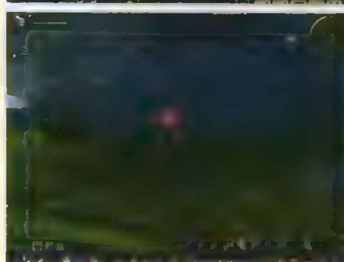
Con una cavalcatura, si aumenta la propria velocità di movimento di almeno il 60%.



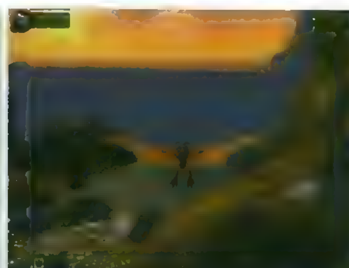
L'inventario è costituito, di base, da uno zaino dalla capienza tutt'altro che infinita. È possibile trasportare più oggetti grazie a borse e sacchi aggiuntivi, rintracciabili in vari modi all'interno del gioco.

TRE EDIZIONI

World of Warcraft è distribuito nei negozi in tre diverse edizioni. Le due standard, una dedicata all'Orda e una all'Alleanza, contengono il gioco su 4 CD e sono in vendita al prezzo di 44,99 euro. La Collector's Edition, invece, offre il titolo sia su 4 CD, sia su DVD e viene venduta a 69,99 euro. Il prezzo di quest'ultima è giustificato da una confezione contenente una serie di gadget imperdibili per i veri appassionati: il CD della colonna sonora, il volume "The Art of World of Warcraft", il DVD del "dietro le quinte", una mappa in stoffa di Azeroth, il manuale autografato dagli sviluppatori e un animaletto da compagnia (interno al mondo persistente).









Il Guerriero è in grado di incassare una quantità smodata di danni. Se a questo aggiungiamo le capacità curative del Sacerdote...

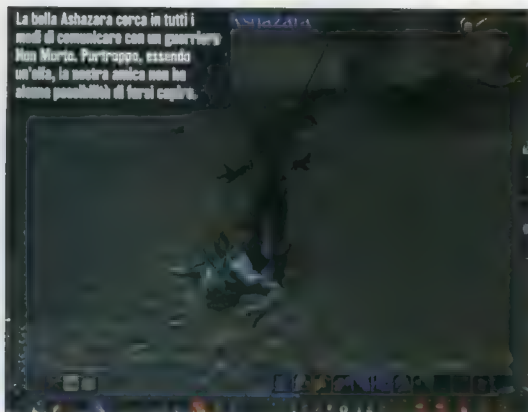
all'Alleanza è libero di interagire amichevolmente solo con personaggi del suo stesso schieramento, mentre avrà come nemici tutti i membri dell'Orda. Un Nano e un Umano, per fare un esempio, riusciranno a scambiarsi oggetti, dialogare, formare un gruppo per risolvere missioni in compagnia e perfino ad appartenere alla stessa gilda. Tutto ciò non sarà mai consentito, invece, tra un Elfo e un Non Morto, i quali non saranno neanche in grado di comunicare tra loro. Le parole scritte sfruttando la chat interna a *WOW*, infatti, sono incomprensibili per un Orco, se gli vengono rivolte da uno Gnomo. L'interazione possibile tra due membri di fazioni opposte è una sola: il combattimento.

Ci si chiede, a questo punto, come faccia *World of Warcraft* a non risultare facilmente il paradiso del player killing, "arte" generalmente poco apprezzata dai giocatori che non amano essere uccisi impunemente da altri frequentatori del MMORPG. Una risposta, quella più facile, è che Blizzard mette a disposizione degli utenti alcuni server in cui non è ammesso attaccare altri personaggi giocanti, seppur

"E' impossibile trovarsi bloccati"

appartenenti a uno schieramento avverso. In questo modo, chi vuole semplicemente divertirsi affrontando missioni in compagnia di amici non dovrà far altro che scegliere un server PvE (Player versus Environment, ovvero "giocatore contro l'ambientazione") e vivere felice.

L'altra risposta, quella più affascinante, è che anche sui server PvP (Player versus Player, ovvero "giocatore contro giocatore"), il fatto di poter essere assalito da un personaggio giocante non è vissuto come un fastidio, bensì come un'emozionante sfida. Il percorso che ciascun abitante di Azeroth intraprende per arrivare al massimo dell'esperienza disponibile (attualmente il sessantesimo livello), lo porterà ad affrontare pericoli sempre adeguati alle sue capacità e, di conseguenza, a frequentare luoghi popolati da personaggi e mostri al suo stesso livello (in tutti i sensi). In più, l'equilibrio esistente tra le varie classi, e che viene continuamente ritoccato al fine di mantenerlo costante, rende gli scontri entusiasmanti e sempre imprevedibili. Insomma, *WoW* riesce abilmente a capovolgere un luogo comune che vede una brutta gatta da pelare nel PvP (si pensi, per esempio, al fatto che *EverQuest II* e *Final Fantasy XI* sono per scelta sprovvisti di tale modalità), rendendo quest'ultimo una delle componenti più affascinanti del gioco. Ciò anche in virtù del fatto che la lotta tra Orda e Alleanza, sostenuta dalla trama e dall'ambientazione, si integra nel modo più fluido con le attività "quotidiane" del singolo avventuriero. Se un gruppo di Nani e Gnomi sta affrontando una missione in un territorio contestato (ovvero una zona che non appartiene politicamente né all'Orda, né all'Alleanza), potrebbe trovarsi costretto a fronteggiare una compagnia di Tauren, impersonati da altri giocatori, prima di portare a termine il proprio compito.



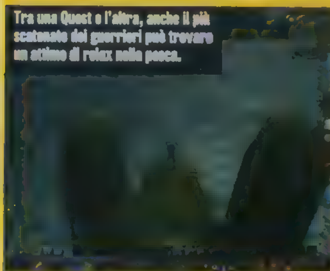
La bella Ashazara cerca in tutti i modi di comunicare con un guerriero Non Morto. Purtroppo, essendo un'elfa, la nostra amica non ha alcuna possibilità di farsi capire.



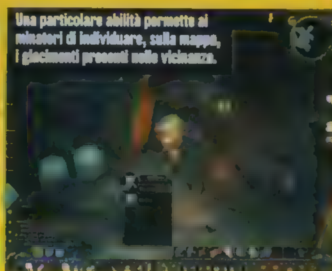
Esattamente come succede nei giochi strategici di Blizzard, anche in *World of Warcraft* la mappa si "disegna" ogni volta che una nuova zona viene scoperta.

VITE PARALLELE

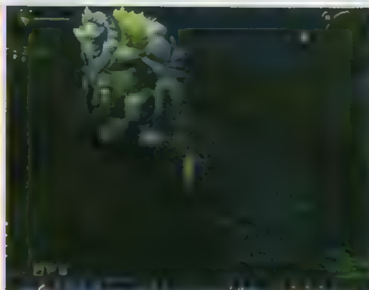
A differenza di quanto accade nella maggior parte dei MMORPG, in *World of Warcraft* la vita "privata" di un personaggio ha indubbiamente meno risalto rispetto alla sua carriera da avventuriero.
Le attività tra cui il giocatore può scegliere sono comunque molte, distinte in primarie (veri e propri lavori) e secondarie (hobby o passioni che possono tornare particolarmente utili), ma a tutta una serie di occupazioni "folkloristiche" non è stata prestata particolare attenzione. Non è possibile, per esempio, arredare la propria casa. Anche perché, a dirla tutta, i personaggi di *WoW* non hanno una casa. Non è consentito aprire un negozio, né una taverna, né avviare alcuna attività di questo tipo. *World of Warcraft*, e questo può essere considerato un pro o un contro secondo i gusti, è un titolo fondamentalmente centrato sull'azione e sull'avventura.



Tra una Quest e l'altra, anche il più scatenato dei guerrieri può trovare un attimo di relax nella pesca.



Una particolare abilità permette ai minatori di individuare, sulla mappa, i giacimenti presenti nelle vicinanze.



Inutile dire che fare fuori i Tauren e poi completare la missione finirà per regalare una soddisfazione doppia.

Contendersi il dominio di Azeroth viene spontaneo anche perché il mondo in questione è meraviglioso. Grazie all'inconfondibile stile grafico di Blizzard, un po' caricaturale, un po' cartoon e pieno di deliziosi dettagli, *World of Warcraft* vanta delle ambientazioni la cui bellezza non deve rimanere inesplorata. Di base, il proprio personaggio è inquadrato in terza persona, ma è consentito avvicinare gradualmente la telecamera alle sue spalle, fino a raggiungere una visuale in soggettiva, che sposa perfettamente un sistema di controllo molto simile a quello dei più diffusi giochi in prima persona. Al di là della prospettiva adottata, quanto compare su schermo è sempre piacevole da ammirare e non fa altro che instillare nel giocatore un incredibile desiderio di scoprire e conoscere. A rendere ancora più coinvolgente questo meccanismo, contribuisce senz'altro il fatto che da ogni regione di Azeroth è possibile spostarsi in una di quelle a essa confinanti senza alcuno stacco e, soprattutto, senza dover attendere alcun caricamento (fatta eccezione per l'attraversamento dell'oceano a bordo di uno zeppelin o di una nave). Per capirci, ciascuno dei due grossi continenti in cui è diviso il pianeta è tranquillamente percorribile a piedi nella sua interezza, peculiarità che esalta non poco la sensazione di trovarsi in un mondo "vero".

La struttura di gioco, che scrivevamo essere valida anche per un titolo single player, consente di prendere dimestichezza con il proprio alter ego e le sue capacità nel modo più indolore e graduale.
I personaggi non giocanti propongono agli eroi di Azeroth un numero incredibile di missioni da portare a termine. Queste offrono un grado di sfida variabile, ma pur sempre adeguato al livello del personaggio e a quello dei suoi eventuali compagni d'avventura. È impossibile trovarsi "bloccati" in *World of Warcraft* perché non c'è una missione da portare a termine.

Sono realmente tante le caratteristiche vincenti di un titolo che, per quanto non ancora completo (lo sviluppo dei MMORPG, si sa, continua anche quando il gioco è già uscito), ha già ottenuto un successo clamoroso negli USA e sta per bissarlo in Europa. La quantità di incarichi sempre disponibili, il brivido del PvP inserito all'interno delle meccaniche di gioco come mai si era visto prima, il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, una curva di difficoltà magistralmente bilanciata e, non ultimo, l'adorabile stile Blizzard rendono *World of Warcraft* non solo il miglior GdR online attualmente disponibile, ma anche uno dei più validi prodotti per PC di questo inizio 2005.

Gianluca Loggia

GRUPPI E RAID

Per quanto sia giocabile anche da chi ama agire in solitario, *World of Warcraft* riesce a essere molto divertente se vissuto in gruppo. Creare party ben assortiti di personaggi (fino a un massimo di cinque) è uno dei modi migliori per affrontare le missioni più impegnative. Quando si agisce in compagnia, l'esperienza guadagnata dall'uccisione dei mostri viene equamente distribuita tra tutti i membri della squadra. Naturalmente, se un mago di livello 10 si accompagna con quattro personaggi di livello 40, la sua parte di esperienza sarà minima, dal momento che il grosso del lavoro verrà sicuramente svolto dai suoi compagni.
È opportuno, quindi, dar vita a gruppi in cui la differenza di livello tra un personaggio e l'altro sia pressoché irrilevante.
Per muoversi in blocchi di più di cinque personaggi mantenendo un'identità unica, sarà possibile collegare tra loro più compagnie e formare quelli che vengono chiamati Raid. Questi supergruppi (di diverse decine di componenti) sono generalmente composti per assaltare un avamposto appartenente alla fazione opposta.

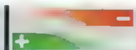
IN ALTERNATIVA...

EverQuest II, Gen 05, 8
Per chi non è interessato al PvP e vuole una realizzazione tecnica da capogiro.

Final Fantasy XI Online, Gen 04, 8
Un MMORPG in stile giapponese pieno di personalità, ma tutt'altro che perfetto.

■ Casa **Blizzard** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Distributore **Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99, € 69,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Internet** ■ Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 128 MB, ADSL** ■ Età consigliata: **12+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.worldofwarcraft.com**

- **Immediatamente coinvolgente**
- **PvP rivoluzionario e gustoso**
- **Mondo affascinante**



- **Alcuni aspetti ancora da registrare**
- **Si paga per giocare**
- **Può causare dipendenza**

Un capolavoro di giocabilità e stile. Apre le porte del MMORPG anche a un pubblico che difficilmente avrebbe apprezzato il genere.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

9

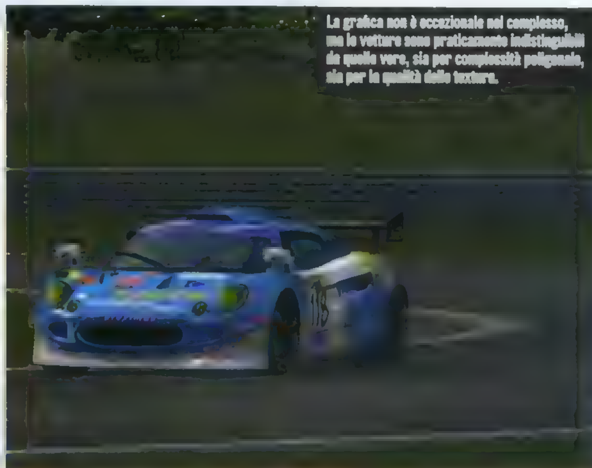
GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

GTR – FIA GT RACING GAME

La simulazione dei Simbin sbarca ufficialmente in Italia.


La partenza è sempre uno dei momenti più difficili, complice il calo del frame rate dovuto alle numerose auto visualizzate contemporaneamente.




La grafica non è eccezionale nel complesso, ma le vetture sono praticamente indistinguibili da quelle vere, sia per complessità poligonale, sia per la qualità delle texture.

IN ITALIANO

Sebbene la versione da noi provata fosse in inglese, Atari ci ha assicurato che quando il gioco giungerà sugli scaffali dei negozi italiani, tutti i menu verranno tradotti nella nostra lingua.



DOPO un lungo periodo in cui *GTR – FIA GT Racing Game* è stato disponibile solo tramite importazione parallela, Atari ha deciso di distribuirlo ufficialmente in Italia.

Ciò manderà al settimo cielo gli appassionati di simulazioni di guida del Bel Paese, che finalmente smetteranno di impazzire con patch di traduzione casalinghe, per gustare pienamente l'eccezionale lavoro degli sviluppatori Simbin.

La versione che arriverà nel nostro Paese vanterà, oltre alla traduzione, le novità introdotte con gli aggiornamenti apparsi successivamente all'uscita del titolo. Per questo motivo, ci è sembrato giusto testare una seconda volta *GTR* alla luce degli ultimi sviluppi, delle migliorie al gioco online e delle aggiunte "regalate" dai Simbin, come l'introduzione della 24 ore di SPA.

Per chi si fosse lasciato sfuggire la nostra recensione precedente (GMC di novembre 2004, voto 8) basti sapere che *GTR* è, allo stato attuale, "LA" simulazione di guida su PC. La collaborazione con il pilota Henrik Roos ha permesso ai Simbin di accedere a tutti i dati relativi alla telemetria, alle sospensioni e ai pneumatici, in modo da basare il motore che gestisce la fisica di gioco su rilevamenti reali, ovvero quelli raccolti dai vari team durante i campionati. Tanta accuratezza è strettamente legata a una rappresentazione praticamente perfetta dei circuiti, realizzati sia tramite l'ausilio del GPS, sia sfruttando i progetti originali e numerosi filmati di gara. Il risultato sono piste strettamente aderenti alla realtà, che riproducono ogni imperfezione dell'asfalto.

È proprio il mix di un motore fisico eccellente e dei tracciati trasposti a regola d'arte a rendere eccezionale la simulazione nel suo complesso, tanto che correndo sui circuiti realizzati da appassionati (convertiti da *GP Legends* o da altri titoli) si nota subito che *GTR* non riesce a dare il meglio. Ci siamo divertiti non poco ad affrontare il cavatappi di Laguna Seca, così come a sfrecciare per gli oltre 20 Km del vecchio Nurburgring, percependo, però, la mancanza di quei particolari che rendono impressionanti i percorsi preparati con cura dai Simbim, come Monza, Brno, SPA e Donington.

L'opera che abbiamo esaltato in passato è stata ulteriormente perfezionata con l'introduzione di due patch.
La versione nelle nostre mani al momento di stendere questa prova era la 1.2.2, in cui la principale innovazione consiste nella possibilità di correre la 24 ore di SPA, con condizioni di luminosità variabili "quasi in tempo reale". Non bisogna aspettarsi di notare l'illuminazione che passa in maniera verosimile dal giorno alla notte, bensì di partecipare a più sessioni in ore separate. Del resto, quanti avrebbero il sangue freddo per affrontare un'intera giornata di corsa (opzione comunque disponibile)? Le differenze con il passato non si fermano

PER ESPERTI, MA NON SOLO

Al contrario di altri titoli, *GTR* è un ottimo trampolino di lancio per chi desideri avvicinarsi all'affascinante mondo delle simulazioni di guida. La modalità più semplice, per esempio, è basata su un motore fisico meno raffinato e, pur mantenendo delle velleità simulative, perdona gli errori grossolani. In parole povere, non si potrà affrontare a 200 all'ora la chicane di Monza, ma arrivare lunghi in tale curva sarà meno penalizzante. Proseguendo con il livello di difficoltà, il motore fisico diverrà quello, rigorosissimo, della modalità più realistica, gli avversari saranno mediamente aggressivi e, soprattutto, alcuni aiuti resteranno attivati, rendendo il tutto più digeribile per un pilota alle prime armi. Al massimo livello di realismo, invece, *GTR* rappresenta il top per chi ama le simulazioni estreme su quattro ruote.

APPASSIONATI ALLO SBARAGLIO

I Simbin sono nati come realizzatori di Mod e la loro prima produzione commerciale strizza l'occhio ai numerosi appassionati sparsi per il mondo. In effetti, abbiamo già visto alcuni lavori rivolti a *GTR*, soprattutto per quanto riguarda le piste aggiuntive, molto apprezzabili in quanto il gioco include solamente 10 circuiti (un link di riferimento è **www.bhmotorsports.com**, alla voce "Files"). In particolare, ci siamo divertiti correndo a Laguna Seca e sul vecchio Nurburgring. Purtroppo, essendo stati convertiti da altri titoli, tali circuiti non possono vantare la fedeltà di quelli realizzati dai Simbin, soprattutto per quanto riguarda la presenza di asperità sull'asfalto. Insomma, senza questi dati la simulazione perde qualche punto e risulta apparentemente più facile, dal momento che le auto "saltellano" di meno.





Osservare i replay è uno dei modi più validi per capire come migliorare i tempi sul giro, insieme all'analisi della telemetria.



Nella versione italiana, l'orario della corsa sarà sincronizzato con l'orologio del computer.





qui e le patch 1.1 e 1.2 hanno apportato notevoli migliorie rispetto all'edizione uscita in Germania. In particolare, è stata l'Intelligenza Artificiale a subire i ritocchi più intensivi: sono stati aggiunti due livelli di aggressività dedicati ai piloti virtuali più capaci. Non siamo ancora ai livelli delle realizzazioni di Papyrus per quanto riguarda la I.A., ma *GTR* si difende molto bene (considerando, soprattutto, che non si viaggia su ovali, ma su tracciati ben più complessi), pur lasciando una punta di amaro in bocca. Dopo alcuni giri, principalmente quando i primi iniziano a eseguire i doppiaggi, sembra che l'aggressività dei contendenti tenda a calare di qualche misura.

Per quanto riguarda la modalità online, vero fulcro della simulazione, ora l'interfaccia è leggermente più intuitiva ed è consentito condividere con pochi clic i propri assetti. Tale opzione risulterà interessante soprattutto per i piloti alle prime armi, che potranno partire da setup realizzati da persone più esperte. Il programma è ben realizzato, sebbene l'impressione è che *NASCAR Racing 2003 Season* sia ancora in testa in merito al lag e alla gestione delle collisioni.

I ritocchi eseguiti su *GTR* lo hanno reso un'esperienza ancora più intrigante, che non mancherà di regalare soddisfazioni ai puristi della simulazione. L'aggiunta della 24 ore di SPA, con tanto di otto nuove vetture dedicate a questa competizione, contribuisce parecchio alla longevità, esattamente come il supporto che

"La fisica è eccellente e i tracciati sono a regola d'arte"

numerosi appassionati hanno iniziato a fornire al gioco. Sono già disponibili alcune piste aggiuntive e non ne mancheranno altre, nei mesi a venire. Oltre a ciò, i Simbin hanno rilanciato l'offerta con ulteriori auto inedite, in particolare la Mosler MT900R, la Porsche 911/996 BiTurbo, la Porsche 911/996 GT3 Cup, la Seat Toledo e la Gillet Vertigo. I difetti di *GTR*, alla fine, sono pochi e principalmente legati all'aspetto tecnico. Visivamente, sebbene i Simbin abbiano migliorato alcuni effetti speciali, si ha l'impressione di trovarsi di fronte a un Mod per *F1 2002* e il frame rate non riesce a essere fulmineo, pur rimanendo sempre a livelli decenti. Nonostante l'elevata qualità di modelli tridimensionali e texture, *GTR – FIA GT Racing Game* non mostra certo i muscoli, pur risultando gradevole. Il sonoro, al contrario, è particolarmente curato, con suoni campionati direttamente dai motori delle vetture.

Che si stia guidando una Lister o una Ferrari, il rombo del bolide non manca di far vibrare i timpani, soprattutto se si è dotati di un buon subwoofer, capace di dare risalto alle basse frequenze. Ogni scalata in curva manderà in visibilio l'appassionato di motori e lo stesso accadrà quando il motore, dai bassi regimi, entrerà in coppia e inizierà a sfoderare i cavalli. Peccato per l'assenza del supporto a EAX e audio tridimensionale, ma si tratta di una piccolezza cui non si farà caso nella concitazione della gara.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

GP Legends, Ott 98, 8
Prima di *GTR* era il mostro sacro delle simulazioni, pur essendo stato pubblicato nel lontano 1998.

NASCAR Racing 2003 Season, Apr 03, 8
Offre solo circuiti ovali, ma è eccezionale sotto il profilo simulativo.

■ Casa **Simbin** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Atari** ■ Tel **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1,2 GHz, 384 MB RAM, scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, Internet** ■ Età consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.gtr-thegame.com**

+ Simulazione eccellente
+ Cura maniacale per il dettaglio
+ Modalità semplificate per piloti esordienti

− Tecnicamente non eccelle
− Manca il supporto per l'audio posizionale
− Richiede impegno e applicazione

A parte qualche neo "di personalità", *GTR* è un'eccellente simulazione di guida, che darà molte soddisfazioni agli appassionati del genere.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: AZIONE/STEALTH

SECOND SIGHT

È quasi magia, Johnny Vattic. I poteri psichici contaminano il genere stealth.

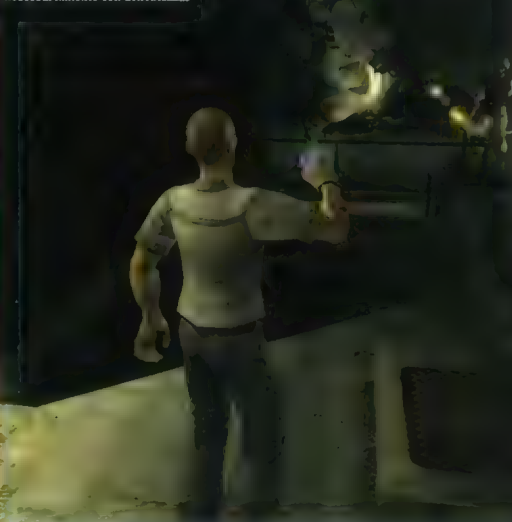
IN ITALIANO

Second Sight è interamente tradotto in italiano per quanto riguarda i testi. Il gioco è rimasto interamente in inglese nelle voci. La cosa può infastidire chi non ama i sottotitoli e la lingua di Britney Spears in generale.



I SALVATAGGI

Quando si raggiunge un determinato luogo della missione, denominato punto di controllo, si attiva un piccolo filmato. Se dopo si viene uccisi, si può riprendere da quel punto, purché non si esca dal programma. In quest'ultimo caso si ripartirà solo dall'inizio della missione. Per fortuna, *Second Sight* non è difficilissimo e frustrante.



La Telecinesi consente di muovere oggetti e persone. Non necessariamente con delicatezza.



Il soldato con il bordo blu è vittima della nostra Possessione.





E' un peccato. Ci sono una trama stupenda, un'azione molto varia e appagante, e un protagonista simpatico. Ma anche una conversione da console che poteva essere decisamente migliore.

Tra questi due estremi si colloca il giudizio di *Second Sight*, cocktail riuscito di sparatutto, stealth (cioè quella meccanica di gioco che premia l'agire di nascosto) e qualche spruzzata di avventura.

La storia narrata è quella di John Vattic, scienziato con buone capacità nel maneggiare le armi da fuoco, che in comune con il collega Gordon Freeman di *Half-Life* (oltre alla suddetta caratteristica e alla mancanza di qualche diottria) ha la sventura di trovarsi nei panni di "eroe per caso" in una vicenda più grande di lui. Quest'ultima coinvolge un russo cattivo di nome Grienko, il quale ha svolto strani esperimenti su cui il governo americano crede sia il caso di indagare insieme al nostro protagonista e a Jayne Wilde, ragazza dotata di doti quali sesto senso e aspetto estetico accattivante.

La trama è narrata a partire da metà della linea temporale degli avvenimenti, cioè da quando Vattic si risveglia senza memoria e legato mani e piedi sulla branda di un inquietante ospedale. Lì, dopo la scoperta di avere incredibili facoltà psicocinetiche e di essere ritenuto un assassino pluriomicida, si libera e comincia a fuggire, ricordando man mano le peripezie che l'hanno condotto nella nuova (s)piacevole situazione.

La prima cosa che si nota è il modo brillante in cui sono amalgamate le sequenze che avvengono al tempo presente della storia e i flashback dal passato. Ciascun salto narrativo costituisce un capitolo a parte del gioco e l'alternanza dei due piani si risolve anche in un "avvicendamento" nello stile. In altre parole, nelle sezioni in cui il protagonista possiede già i suoi poteri, *Second Sight* assume decisamente l'aspetto classico dei titoli stealth, poiché le facoltà PSI premiano l'incedere silenzioso e discreto; nei capitoli che fanno riferimento al passato, in cui John è sprovvisto di tali doni, dominano l'azione, la sparatoria e anche lo sviluppo della trama. A un certo punto, i due tipi di capitolo/missione si ricongiungono in un gioco più unitario, ma sempre vario, che richiede entrambi gli approcci, secondo il caso.

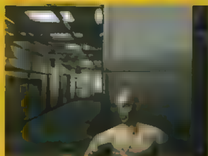
"Le facoltà PSI premiano l'incedere silenzioso"

A contribuire in senso positivo a questa varietà sono soprattutto i poteri PSI, che costituiscono la vera attrattiva: Telecinesi, Incanto, Attacco Psichico, Proiezione e Possessione risulteranno tutti indispensabili per arrivare alla fine, ma la scelta dell'uno o dell'altro sarà raramente obbligata. Oltre a conferire libertà di metodo nell'affrontare le situazioni, le facoltà psicocinetiche si concretizzano in mosse veramente gustose ed esaltanti (e al posto di John Vattic sentiremmo forte la tentazione di

John Vattic può auto-guarirsi, quando la sua energia vitale cala pericolosamente.

Passeremo molto tempo addossati ai muri...

I TEST PER CONOSCERSI DI *SECOND SIGHT*



Ci sono un interruttore da premere all'altro lato della stanza e tre possibili elementi in grado di dare l'allarme: un medico; un uomo della sicurezza che può anche spararvi e una telecamera che controlla il centro del locale.
Cosa fate?

a) Usate la Telecinesi sull'interruttore.
b) Utilizzate l'abilità Proiezione per mandare la vostra entità psichica a premere l'interruttore.
c) Utilizzate l'abilità Possessione per prendere possesso di uno dei due esseri umani nella stanza e far fare a lui il lavoro.
d) Tornate indietro a una postazione computer, disattivate la telecamera e freddate uno a uno i nemici con la pistola narcotizzante per raggiungere lo scopo.
e) Friggete la telecamera con la Telecinesi e usate l'Attacco Psichico per mettere fuori gioco i nemici con la vostra energia PSI.
f) Vi rendete invisibili agli occhi dei due uomini con l'abilità Incanto e correte rasente il muro, per evitare la telecamera.
g) Al diavolo tutto: fate cantare il mitra!

I risultati del test

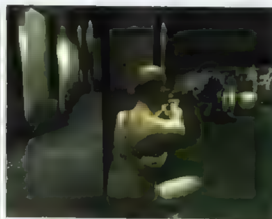
a) Era la soluzione più semplice. BANALI.
b) È semplice ma con più classe. RAFFINATI.
c) C'è un passaggio di troppo. MACCHINOSI.
d) E chi siete, Sam Fisher? RAZIONALI.
e) Volete mostrare i vostri poteri, eh? ESIBIZIONISTI.
f) Non avete tempo da perdere. FRETTOLOSI.
g) *Doom 3* è sull'altro scaffale. PASTICCIONI.

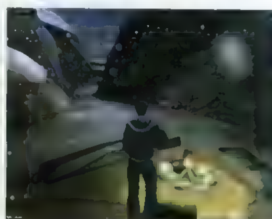
andare a indossare una bella calzamaglia da supereroe dalla sgargiante fantasia pop). Rimane, tuttavia, sempre valido l'impiego delle armi, che spaziano dalla pistola tranquillante al mitra, dal fucile da cecchino a quello a pallettoni. Tra parentesi, l'interfaccia di utilizzo di queste ultime è molto simile a quella dei poteri che richiedono un bersaglio. La pressione continuata del tasto destro del mouse consente di preparare l'arma fisica o psichica e di evidenziare il bersaglio principale su cui, schiacciando successivamente il tasto sinistro, verrà scaricato l'attacco. Nell'utilizzo delle armi è richiesto un ulteriore aggiustamento del mirino, assente nell'uso delle facoltà PSI. Quanto alla valutazione della componente stealth, va scritto che, come da tradizione, si trascorrerà molto tempo acquattati contro i muri, sporgendosi al momento opportuno con il tasto destro del mouse e utilizzando l'interfaccia sopra descritta. Non sarà necessario ammazzare tutti; d'altronde, quando si è dotati di poteri che permettono di rendersi invisibili, la cosa è quasi inevitabile. Bisogna anche sottolineare che l'infausto momento della scoperta da parte dei nemici non condurrà inevitabilmente alla morte o alla conclusione della missione, almeno a difficoltà normale. Sarà possibile "sfangarla" facendo un po' di strage e nascondendosi, in modo che il sistema di allarme torni, automaticamente o attraverso l'intervento manuale dell'eroe, allo stato precedente. Tuttavia, farsi scovare non sarà affatto consigliato: in certi capitoli si verrà assaliti da torme infinite di energumeni che, anche se non riusciranno ad avere la meglio (John ha anche l'autoguarigione), certo impediranno di raggiungere gli obiettivi.

Ma poi, perché farsi trovare? Gli antagonisti non brillano certo per Intelligenza Artificiale: questo toglie un po' di realismo all'insieme, ma va specificato che il gioco preferisce mettere in chiaro, sin dall'aspetto cartoonesco dei modelli, che questo elemento non sarà il piatto forte del pranzo.
A un titolo che non punta sul realismo si chiede di essere divertente e *Second*



Potremo prendere il personale in ostaggio e sparare indisturbati ai nostri nemici.





REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Le texture di qualità non elevata e l'assenza delle ultime trovate tecnologiche rendono *Second Sight* poco oneroso in termini di richieste grafiche. L'abbiamo deliberatamente provato su una configurazione non al top, riscontrando un solido frame-rate a quasi tutte le risoluzioni.
La personalizzazione è quasi assente e il gioco non risulta compatibile con l'opzione AntiAliasing della scheda.

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, opzioni per la qualità degli effetti delle particelle, per la presenza delle ombre, dell'illuminazione dinamica, del "disegno decal".**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB RAM, GeForce Fx 5700Le 128 MB

1024x768: Nessun rallentamento da segnalare a questa definizione.
1200x1024: Frame rate solido, salvo qualche scatto in presenza di certi effetti grafici.
1600x1200: La sensazione di fluidità diminuisce, ma è ancora giocabile.

E' UN MONDO DI PROFESSIONISTI

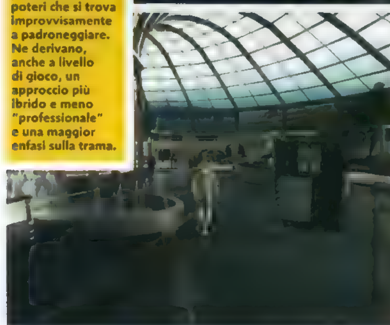
Se siete di quelli che amano strisciare come viscidi serpenti nel fango e nell'oscurità, per sorprendere i vostri nemici e gettarne i cadaveri negli appositi cassonetti, allora apprezzerete il genere stealth. Sappiate, in tal caso, che *Second Sight* ha una fondamentale differenza concettuale rispetto alle spie Sam Fisher e Solid Snake di *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*, al ladro Garrett di *Thief*, nonché al killer 47 di *Hitman*. Il protagonista John Vattic è sì uno scienziato, ma le sue abilità derivano non tanto dal mestiere che svolge, quanto piuttosto dai poteri che si trova improvvisamente a padroneggiare. Ne derivano, anche a livello di gioco, un approccio più ibrido e meno "professionale" e una maggior enfasi sulla trama.

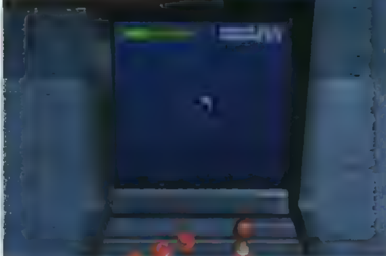

Talvolta, ci daranno man forte i personaggi alleati nella vicenda.

CATTIVI RISVEGLI

Il nostro protagonista John Vattic si sveglia legato su una branda d'ospedale e con la memoria un po' in sciopero, scoprendo che in lui e attorno a lui qualcosa è cambiato. Quello dell'inizio con cattivo risveglio è un elemento abbastanza ricorrente nei videogiochi: dal vecchio *Bioforge* (1995), fino al recente *Midnight Nowhere* (Dic 04, **5**). Se l'avvio sembra un po' banale, questo non si può dire per il resto della trama, che presenta una struttura narrativa ricca di flashback e avvincente. I filmati riescono a raccontare una vicenda con molti colpi di scena. Intendiamoci: niente drammi intimisti o dinamiche esistenzialiste alla francese, ma gli sceneggiatori meritano un plauso.






Sono presenti due simpatici sottogiochi, attivabili da un terminale o da un vecchio "cabinato".


Quella distorsione visiva indica che John Vattic sta per lanciare un Attacco Psichico.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Gen 05, **8½**
Il nuovo punto di riferimento del genere stealth, dove spadroneggia la tecnologia.

Hitman: Contracts, Giu 04, **8**
Il killer prezzolato 47 torna in un altro gioco dall'approccio "discreto" e silenzioso, che strizza l'occhio agli sparatutto.

Sight, al di là di tutte le possibili analisi, lo è. Scordiamoci acerrimi rivali organizzati e implacabili, pronti a insospettirsi per qualsiasi cosa fuori posto. Susciterà un sorriso – o della sana perplessità – la scoperta che i cadaveri dei nemici scompariranno dopo un po' di tempo trascorso dalla loro dipartita (e i nostri poteri PSI non c'entreranno nulla) e che il personale di sicurezza di certi luoghi che frequenteremo sarà virtualmente illimitato, poiché, anche ammazzando un centinaio di elementi, al successivo allarme spunteranno sempre nuovi guardiani.

Aspettiamoci un'esperienza appagante anche a livello stealth, dato che i modi di procedere potranno essere veramente creativi.

Venendo alle dolenti noti, vogliamo prima di tutto ricordare quali sono gli aspetti che impediscono a coloro che si occupano di conversioni da console, di lasciare insoddisfatti i recensori di giochi per PC. Bisogna curare bene l'interfaccia, adattare la grafica agli standard più esigenti della nostra piattaforma e, regola inviolabile n. 1, consentire i salvataggi liberi.

Il primo aspetto funziona abbastanza bene, salvo una certa rigidità nei movimenti verticali della telecamera. Per il resto, i comandi tastiera/mouse fanno il loro lavoro e consentono di mettere in atto molte mosse. Quanto alla grafica e ai salvataggi liberi, invece, c'è ancora molta strada da fare.

La grafica si mette in evidenza per le texture poco definite: ci si può passare sopra considerando che, come accennato, l'aspetto generale non è improntato al massimo realismo e che i modelli 3D sembrano rifarsi al design dei personaggi umani di era tardo-disneyana. Ma la sistematica compenetrazione dei poligoni non va affatto bene: la testa infilata nel muro non è un'eccezione. Quanto alla mancanza dei salvataggi liberi, non accettiamo scuse di nessun tipo. È vero che la durata massima di ciascun capitolo (sono diciassette in totale) oscilla tra la mezz'ora e l'ora e che la difficoltà non è particolarmente elevata, ma se non siamo liberi di decidere quando i nostri progressi sono definitivi... beh, è una violenza anche questa.

Peccato, perché gli aggettivi "appassionante" e "divertente" non sono certo fuori luogo nel descrivere *Second Sight*.

Danilo Gabrielli

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Free Radical Design** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.codemasters.com**

+
- Trama discreta
- Soluzioni multiple per certi enigmi
- Buona lista di poteri e abilità

−
- Inadatto ai puristi dello stealth
- Grafica non aggiornata
- Niente salvataggi liberi

***Second Sight* è un gioco vario e divertente, penalizzato da una conversione da console non all'altezza.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

7½

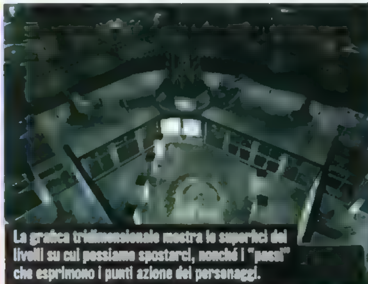
GENERE: STRATEGIA A TURNI/GDR

COPS 2170 THE POWER OF LAW

Il Pianeta Rosso ha bisogno di legge e ordine, e saremo proprio noi, come poliziotti del XXII secolo, a "servire e proteggere" nelle megalopoli di Marte.

LA PATCH

Sul sito ufficiale italiano di *Cops 2170* (www.dcegames.com/cops2170/cops_it.htm), nella sezione Download, è possibile scaricare una patch di correzione di alcuni piccoli problemi del programma. La patch, comunque, è presente nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.


La grafica tridimensionale mostra le superfici dei livelli su cui possiamo spostarci, nonché i "passi" che esprimono i punti azione dei personaggi.

IN ITALIANO

Sebbene i dialoghi interni di *Cops 2170* siano "parlati" in inglese, sono stati sottotitolati in italiano. Anche tutta la documentazione è stata tradotta nella nostra lingua.




La mortalità durante gli scontri a fuoco è realistica: talvolta, uno o due colpi saranno sufficienti per farci ricominciare la missione da capo.

LA giovane Kati si è da poco diplomata alla Scuola di Polizia di Marte e sta per intraprendere la sua prima missione. Non sarà facile seguire "la giusta via" in un mondo alieno dominato dalle megacorporazioni e dalla malavita organizzata.

In *Cops 2170 – The Power of Law* ci troveremo a controllare fino a otto personaggi in un gioco strategico diviso in turni, con elementi d'avventura e di GdR. Dovremo superare le missioni e seguire gli intrighi delle sottotrame, parlando con vari personaggi e interpretando gli indizi trovati sul cammino.

Il titolo presenta un'interfaccia non proprio intuitiva e manca di un tutorial per spiegare le meccaniche base. All'inizio, persino azioni banali, quali selezionare un'arma o ricaricarla, cambiare il personaggio controllato in un dato momento o accedere all'inventario, prevederanno un certo grado di studio sul manuale e di sperimentazione sul campo. Inoltre, l'aspetto grafico, per quanto gradevole, viene gestito in modo piuttosto arbitrario: le visuali delle telecamere virtuali cambiano improvvisamente per mostrarci una scena, ma poi, durante i combattimenti, capita spesso di non riuscire a vedere (quindi a capire) cosa stia accadendo. Portare a termine un incarico risulta piuttosto ostico, anche perché gli obiettivi e i "checkpoint" da raggiungere vengono descritti in modo molto generico, senza indicazioni precise e facili da seguire. Detto questo, esistono dei punti a vantaggio di *Cops 2170*. Le missioni, per esempio, sono numerose e di ogni genere: dalla protezione di un testimone, alla lotta contro un boss del crimine; dalla difesa della stazione di polizia assediata, a operazioni su larga scala. Se le prime azioni saranno "semplici" sparatorie in cui controlleremo due o tre personaggi, più avanti si arriverà a vere e proprie battaglie urbane. Si possono guidare carri armati, auto o robot, ed è previsto l'uso di automi da combattimento o di sorveglianza – da piccolissime mosche meccaniche, a giganteschi bot da guerra corazzati. Anche l'arsenale è ben fornito. Caricheremo le nostre armi con proiettili penetranti per armature pesanti, storditi, elettrici, soporiferi o "flash", per accecare i nemici. Inoltre, dovremo dotarci di corazze protettive, visori a infrarossi, intensificatori di luce, kit di pronto soccorso e via di questo passo.

"Si possono guidare carri armati, auto e robot"

Cops 2170 è adatto soprattutto agli appassionati dei GdR cartacei, abituati a suddividere in turni uno scontro, sfruttando ogni possibile azione o punto di movimento. Necessita, infatti, di una certa pazienza e di una personale propensione alla pianificazione tattica per i più piccoli dettagli. Certamente, un'introduzione maggiormente esplicativa e una serie di missioni di addestramento o un buon tutorial avrebbero reso il gioco appetibile a un pubblico più vasto.

Yuri Abietti



IN ALTERNATIVA...

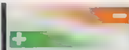
Jagged Alliance 2 – Wildfire, Mag 04, 8
Un gioco strategico a turni di ambientazione moderna, con un approccio realistico e divertente.

Silent Storm, Gen 04, 8
Avremo il destino della Seconda Guerra Mondiale nelle nostre mani, in questo gioco tattico di squadra.

■ Casa **DreamCatcher** ■ Sviluppatore **Mist Land** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99**
■ Sistema minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.dcegames.com**

L'approccio al gioco un po' ostico e la mancanza di una documentazione adeguata rendono *Cops 2170* adatto solo ai veri amanti del genere.

:: Molte missioni diverse
:: Armi e veicoli
:: Scontri su larga scala



≡ Manca un vero tutorial
≡ Interfaccia poco intuitiva
≡ Manca il multiplayer

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

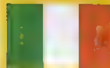
GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SENTINEL
IL REGNO DELLE ILLUSIONI

L'idea di otto mondi differenti pieni di rompicapi ci stuzzica? Spostiamoci nel futuro e prepariamoci all'esplorazione!

IN ITALIANO

L'avventura è stata interamente tradotta, sia per quanto riguarda i sottotitoli, sia per il parlato. Il doppiaggio (a parte rare eccezioni, i personaggi sono solamente due) è ben realizzato. Tamara, la guardiana, è affascinante quando racconta la sua storia e il desiderio di sentirla per intero sprona il giocatore a proseguire.

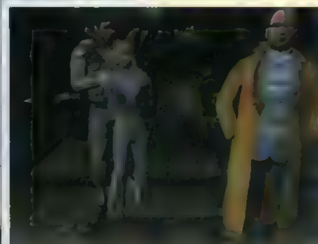


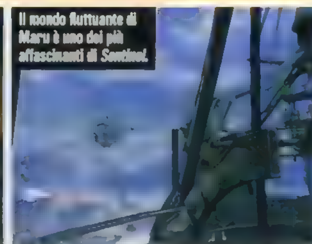


Le palafitte di Eska: ci dispiacerà abbandonarle, una volta "risolto" questo mondo.

USIAMO GLI AIUTI!

In *Sentinel* è possibile attivare un opzione che fornisce un aiuto supplementare: quando ci troveremo vicino a un enigma da risolvere, il gioco ci fornirà una singola frase contenente un indizio. Suggeriamo di attivare tale opzione (o, almeno, di non ignorare l'esistenza), in quanto aiuterà a scegliere la giusta direzione, senza togliere nulla alla soddisfazione generale.





Il mondo fluttuante di Maru è uno dei più affascinanti di Sentinel.

IL termine coniato all'estero per definire le avventure grafiche basate quasi esclusivamente sugli enigmi, relegando trama e personaggi a un ruolo minore, è "Puzzle Oriented Adventure".

È importante notare che si tratta solo di quelle avventure che hanno tale caratteristica per precisa scelta degli sviluppatori, non dei casi in cui una scarsa calibrazione di storia, protagonisti e prove da superare generano ibridi poco giocabili e per nulla equilibrati.

Sentinel: Il Regno delle Illusioni, prodotto dai creatori dei due episodi di *Schizm*, rientra perfettamente in questo genere di nicchia. La trama è interessante, ma abbozzata: in un remoto futuro, la razza dei Tastan è scomparsa, lasciando unicamente un esiguo numero di sepolcri a sua memoria. Nei panni di un giovane tombarolo perlustreremo uno dei siti più famosi, in cerca di qualche oggetto degno di nota. All'interno incontreremo Tamara, una creatura olografica lasciata a guardia del tumulo. Guidati dalla misteriosa presenza, dovremo esplorare otto piccoli mondi simulati (relativi al passato della donna) per poi ottenere, nel mondo reale, i mezzi per proseguire e tornare all'aperto.

L'aspetto estetico di *Sentinel* è estremamente curato. La tomba e le otto ambientazioni sono realizzate grazie a un sistema grafico tridimensionale, rendendo il tutto più simile a uno sparatutto 3D, rispetto a una delle "solite" avventure.

> **"Propone atmosfere aliene e intriganti"**

L'esplorazione avviene in completa libertà e senza rischi (cadere o morire è impossibile), alla ricerca dei rompicapi da risolvere e degli indizi disponibili.

I mondi sono autosufficienti: troveremo in loco ogni elemento necessario per "risolverli" completamente. Saremo liberi di esplorarli in sequenza o un po' per volta, giacché, se resteremo bloccati nel primo, potremo uscirne, proseguire con gli altri e tornare sui nostri passi in seguito.

Gli enigmi, realizzati sfruttando l'ottimo sistema grafico, sono vari e basati quasi sempre sull'osservazione dell'ambiente. Suoni, colori, forme e meccanismi sono alcune delle cose che dovremo imparare a studiare con attenzione, per proseguire nel gioco.

La difficoltà media di *Sentinel: Il Regno delle Illusioni* è abbastanza elevata; certi puzzle, al primo impatto, sembrano quasi impossibili ma, studiandoli con attenzione (e con calma) è quasi sempre possibile scovare il dettaglio che ne permette la soluzione in maniera razionale.

Gli otto mondi sono molto diversi tra loro: immersi nella neve o sprofondati sui fondali marini, sfere meccaniche sospese nel cielo azzurro o isole vulcaniche in un lago di magma, proporranno atmosfere aliene e intriganti, quasi quanto la logica dietro buona parte dei rompicapi da risolvere.

Sentinel: Il Regno delle Illusioni è un titolo per appassionati, che premia l'impegno e il ragionamento.

Roberto Camisana

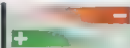
IN ALTERNATIVA...

Schizm 2 Chameleon, Lug 04, 6
Prodotto dagli stessi sviluppatori di *Sentinel*, questo titolo ha un'atmosfera simile, ma stile differente.

Myst IV: Revelation, Nov 04, 8
Grande pronipote dell'ormai mitico *Myst*. Tecnica e rompicapi ad alti livelli.

■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Detalion** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.dormeuse.info**

:: Aspetto estetico molto curato
:: Enigmi intricati, ma logici
:: La pazienza premia chi si impegna



= La trama è il passato dell'eroina
= Da evitare per gli amanti dell'azione
= Richieste hardware non banali

Splendido per gli appassionati di logica e puzzle, potrebbe lasciare disorientati i giocatori meno interessati a questi due aspetti.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: STRATEGIA/ROMPICAPO

DARWINIA

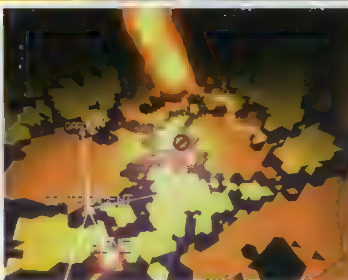
In un piccolo mondo digitale sopravvissuto fin dagli Anni '80, una razza di esseri elettronici lotta contro una terrificante infestazione virale.



Le "Squadre" sono la prima linea di difesa contro i Virus.



Per creare un oggetto o dare ordini speciali alle unità, occorrerà tracciare con il mouse il simbolo corretto su un'apposita console.



NEL CD E NEL DVD

Troveremo il demo di *Darwinia* sul CD 3 e sul DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC di questo mese.

NEL lontano 1986, il genio dell'informatica dottor Sepulveda stava per immettere sul mercato la macchina che avrebbe rivoluzionato l'uso del computer nelle case: l'avanzatissimo "Protologic 68000".

Una serie di inconvenienti tecnici inaspettati trasformarono l'operazione in un flop e i 50.000 prodotti rimasero nei magazzini. Depresso, lo scienziato si ritirò a vita privata.

Poco tempo dopo, Sepulveda si accorse di un fenomeno stranissimo: i Protologic invenduti avevano iniziato a "comunicare" tra loro, apparentemente ragionando a livello quantistico. Il dottore collegò tra loro i 50.000 esemplari, realizzando una rete simile alle connessioni neurali del cervello. Il risultato fu la creazione di una realtà virtuale di nuova concezione – un piccolo mondo elettronico all'interno del quale, dopo qualche tempo, apparvero "scintille" di intelligenza: vere e proprie forme di vita artificiali capaci di un modesto comportamento indipendente.

Sepulveda battezzò "Darwinia" il mondo, e "Darwiniani" i suoi abitanti. Convinto di avere, sia pure involontariamente, fatto una scoperta rivoluzionaria, lo scienziato si immerse per quasi vent'anni nello studio di questo universo elettronico chiuso e nello sviluppo di nuove tecnologie capaci di "elevare" i suoi abitanti. Nessuno ha più saputo nulla di lui, o delle sue ricerche, fino a oggi. Un terrificante fenomeno virale ha contaminato Darwinia e le creaturine elettroniche stanno lottando per sopravvivere. Il patrimonio di conoscenza accumulato in due decenni da Sepulveda pare destinato a scomparire. Spetta a noi entrare nella realtà virtuale del sistema e utilizzare sia i programmi di sviluppo, sia quelli di guerra elettronica elaborati dal dottore per salvare Darwinia e i suoi abitanti.

Realizzato dalla casa di sviluppo indipendente Introversion, che già ci aveva dato il coinvolgente "simulatore di pirata informatico" *Uplink*, *Darwinia* è, al tempo stesso, un titolo strategico di guerra in tempo reale, un rompicapo e un grande omaggio ai paesaggi grafici e alla giocabilità dei titoli "classici" degli Anni '80.

Ogni livello è composto da paesaggi frattali in 3D, con Virus e "Programmi" (così sono definite le unità alleate) raffigurati in una grafica poligonale che simula gli sprite "blocchettosi" dei giochi di un ventennio orsono. Il nostro scopo è di usare con efficacia unità militari di vario tipo per difendere i Darwiniani dall'attacco dei Virus e di riprendere il controllo delle "Torri" che gestiscono le varie strutture della mappa. Per questo secondo compito è necessario schierare gli "Ingeneri", programmi estremamente vulnerabili, ma capaci di riprogrammare le strutture che si trovano sotto controllo nemico. Non esistono limiti al numero totale di unità che saremo in grado di costruire, ma in ogni momento del gioco non potremo averne sul campo più di un certo ammontare (fino a tre all'inizio, di più se ricercheremo tecnologie

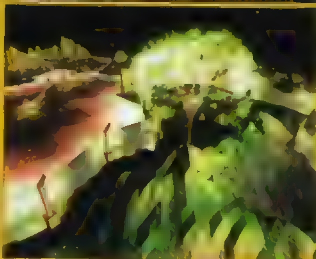
POLIGONI POSTMODERNI

Un po' come in un film di Tarantino, divertendosi con *Darwinia* ci si accorgerà che il programma è stracolmo di citazioni e omaggi sia all'epoca d'oro dei videogiochi, sia ai film che se ne sono occupati. Tra i più azzeccati, troviamo riferimenti a "TRON" (1982) e ai giochi che vi si ispirarono, alla grafica di console come l'Intellivision della Mattel, al Commodore 64, a "Il Tagliaerbe" (1992), e a esemplari classici dei videogiochi da bar degli Anni '80 come *Centipede* e *Battlezone*. Perfino il manuale è impreziosito da articoli impaginati con lo stile di quelli delle riviste dell'epoca; ma le citazioni sono molte di più!



IMPRESSIONISMO DIGITALE

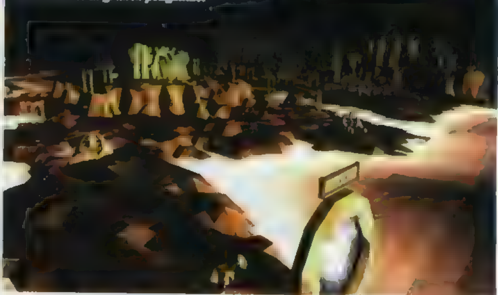
Può sembrare un paradosso notare come *Darwinia*, con la sua grafica semplicissima che occupa poco più di 32 MB su disco fisso, sia uno dei titoli visivamente più ricchi di immaginazione che abbiamo provato negli ultimi tempi. Eppure, gli artisti di Introversion sono riusciti nell'impresa che i loro predecessori dovevano affrontare quotidianamente vent'anni fa: rendere l'idea di un oggetto o di un mostro con pochi tratti del pennino elettronico. Realizzare, cioè, delle figure stilizzate capaci di sintetizzare gli aspetti più importanti dell'oggetto raffigurato, colpendo l'immaginazione del giocatore con tale forza da consentire alla sua fantasia di vedere il "resto". Non è affatto un compito facile: chiunque potrebbe tracciare quattro scarabocchi e pretendere, per questo, di essere un "artista visionario". Una delle bellezze di *Darwinia* sta, dunque, nel come i suoi paesaggi e gli abitanti riescano davvero a "riempire la mente", pur essendo composti da una manciata di poligoni.







Tecnologie addizionali possono essere ottenute raccogliendo le ricerche del dottor Sepulveda sparse per le varie mappe.



Il mondo di Darwinia è composto da montagne, giardini, laghi, fabbriche, miniere, complessi energetici e altre strutture, tutte strettamente in grafica poligonale.

avanzate). L'unità militare base è la squadra, un gruppo di tre soldatini armato con laser (linee gialle a tiro rapido accompagnate da un effetto che ricorda i blaster di "Guerre Stellari") e granate (cubi lampeggianti che esplodono coinvolgendo sia i nemici, sia gli eventuali alleati troppo vicini al punto dell'impatto). Più avanti, man mano che le varie aree del sistema verranno riattivate, si conterà anche su carri armati e attacchi aerei.

I Darwiniani, piccoli omini verdi, vagano inermi per la mappa (ahinoi, presto ci accorgeremo che non sono *così* intelligenti...) e devono essere protetti a ogni costo. In cambio, possono essere indirizzati verso una delle varie strutture capaci di produrre materie prime (raffinerie di poligoni!), a loro volta necessarie per armi e ricerche avanzate. Gli abitanti di Darwinia non sono in grado di comprendere i nostri ordini e per farli spostare bisognerà promuovere dei "Capitani", Programmi da noi controllati che innalzano una bandiera sventolante che indica a tutti quelli nei dintorni la direzione verso cui andare.

Sia i Darwiniani, sia i Virus quando vengono uccisi lasciano sul posto un'Anima Elettronica, una sfera di luce che aleggerà per qualche tempo nella zona prima di innalzarsi verso una realtà superiore.

> **"E' semplice da descrivere, ma molto coinvolgente"**

Un'altra importantissima funzione degli Ingenieri sarà quella di raccogliere tali resti spirituali e di portarli in strutture speciali chiamate Incubatori: qui, sia quelli malvagi, sia quelli buoni verranno rapidamente riconvertiti in un nuovo Darwiniano. Ovviamente, gli Ingenieri dovranno essere protetti a ogni costo mentre si aggireranno per i campi di battaglia in cerca di Anime.

Darwinia è semplice da descrivere, ma incredibilmente coinvolgente una volta che si prende il mano il mouse e si comincia a esplorarne le meraviglie. Le regole del gioco possono essere apprese in pochi minuti, ma la combinazione di tattiche d'attacco, difesa e sviluppo è notevole, e la carenza di tipi di unità, ben lungi dall'essere un difetto, trasforma il titolo in uno strategico in tempo reale stilizzato dove non è padroneggiando le caratteristiche di centinaia di mezzi che si vince, ma imparando a sfruttare bene quelli a disposizione. Per fare un parallelo, si può dire che *Darwinia* sta a un *Warhammer 40.000 Dawn of War* quanto gli scacchi stanno a un gioco di guerra tradizionale. La grafica volutamente rétro ci immerge in quei paesaggi virtuali che venivano teorizzati nei primi Anni '90 – in seguito abbandonati in favore della "ricerca del realismo".

Introversion ha realizzato un prodotto splendido, e, paradossalmente, uno dei giochi più freschi e innovativi di questo inizio 2005.

Vincenzo Beretta 

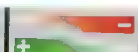
IN ALTERNATIVA...

TRON 2.0, Set 03, 9
Il "seguito" del film che ha inventato la realtà virtuale al cinema è un bellissimo sparatutto, che ci porta a spasso per le architetture digitali di un super-computer.

Uplink, Apr 02, 7
In un prossimo futuro, una società misteriosa ci ingaggia come pirati informatici. Il primo gioco Introversion, semplice ma angosciante, come una "vera" incursione nella Rete.

■ Casa **Introversion Soft.** ■ Sviluppatore **Introversion Soft.** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **PIII 600, Scheda 3D 8 MB, 128 MB RAM, 30 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.darwinia.co.uk**

Estremamente coinvolgente
Longevo
Un inno alla nostalgia



Non si rimappano bene i comandi
La grafica non piacerà a tutti
Sistema di controllo migliorabile

Un rompicapo in tempo reale, che sa unire il meglio dei giochi Anni '80 con azioni di guerra "virtuale" e con la necessità di usare la logica.

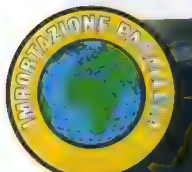
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	9
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

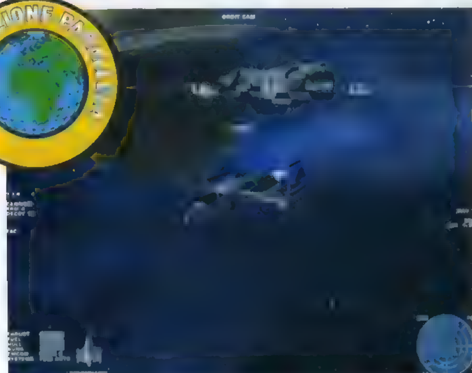


GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

STARSHATTER

Dal vuoto siderale, fa il suo ingresso un simulatore spaziale che nessuno si aspettava!







Avremo a disposizione un enorme volume di fuoco, grazie agli incrociatori.

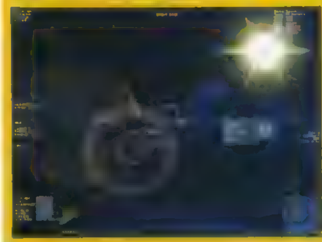


Organizzando bene l'attacco, si lascia poca possibilità ai nemici di reagire.



UN GIOCO STRATEGICO NASCOSTO?

Starshatter sembra essere un ibrido tra vari generi, dal gioco arcade alla simulazione realistica. Per alcuni tratti, potremo giocarlo anche con una visuale "a distanza" e impartendo gli ordini con il solo ausilio del mouse. Questa parte strategica è di buon livello ed è consigliabile farne uso, specialmente quando saremo al comando di incrociatori e portacaccia, in modo da concertare gli attacchi con il resto delle nostre forze. Sfruttando accortamente tale possibilità, si arriverà anche a capovolgere le sorti di una battaglia altrimenti destinata a un epilogo negativo.



SOLO IN INGLESE

Starshatter è disponibile per l'acquisto solo in inglese. La complessità del testo non è eccessiva, ma una conoscenza a livello scolastico della lingua di Shakespeare è necessaria per capire, se non altro, gil obiettivi delle missioni.

NEL recente periodo, sembra che il genere delle simulazioni spaziali stia vivendo un nuovo momento d'oro e chi di noi ne è appassionato ha avuto modo di cimentarsi con l'ottimo *X2 – La Minaccia*.

Starshatter si rivela ambizioso a partire dalle dichiarazioni dei suoi sviluppatori, che lo hanno paragonato, di volta in volta, a pietre miliari del calibro di *Wing Commander*, *Freespace* o *Falcon 4.0* – per quanto concerne il volo atmosferico. Spesso, come nel caso di *Universal Combat*, tanta smania ha condotto a prodotti mediocri, ma l'ultima fatica di Matrix Studios si difende abbastanza bene. Procediamo, quindi, ad analizzarla nel dettaglio.

Le astronavi hanno una linea accattivante a partire dai caccia, fino ad arrivare alle enormi "Navi Madri", che trasportano decine di vascelli più piccoli. La suddivisione dei primi segue un filo logico ispirato agli apparecchi da guerra moderni. Avremo, quindi, velivoli più adatti alla superiorità aerea, altri che danno il meglio nell'attacco contro bersagli corazzati e via dicendo. Anche le navi più grandi si dividono in classi, ognuna vitale nel proprio ruolo. L'unico vero problema, riguardo le astronavi, è che non sono disponibili in numerosi modelli. Proseguendo nelle campagne di guerra metteremo le mani su qualche nuovo mezzo, ma il numero finale è comunque inferiore a quanto offerto in altri titoli.

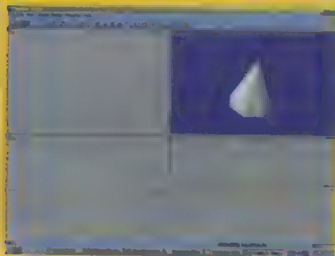
Le missioni si rivelano abbastanza varie: potranno capitarci incarichi di scorta, di attacco e ogni via di mezzo tra i due, all'interno o all'esterno dell'atmosfera dei numerosi pianeti che rappresentano il campo di battaglia delle guerre cui parteciperemo. Discostandosi dalla maggior parte dei simulatori spaziali usciti finora, *Starshatter* non offre una semplice sequenza di sortite legate tra loro, ma ci proietta in scenari bellici che saranno influenzati dalle azioni della nostra squadra: darà una certa soddisfazione ricevere l'incarico di distruggere una fregata, decidere di propria iniziativa di fare a pezzi anche un incrociatore poco

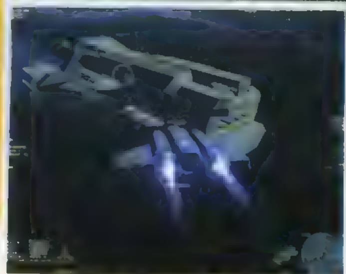

Grazie a questi punti di "salto", anche i piccoli caccia si sposteranno da un pianeta all'altro.


Le missioni entro i confini dell'atmosfera sono eccitanti quanto quelle nello spazio.

EDITOR INCLUSO

Anche in *Starshatter* troveremo uno strumento di editing per apportare le nostre modifiche al gioco. Pur non essendo consentito creare dei modelli eccessivamente complessi, l'editor si rivela più che sufficiente a cambiare vari parametri, come gli effetti dell'atmosfera o il bilanciamento delle armi.





distante e scoprire, magari parecchio tempo dopo, che tale iniziativa ha reso molto più facile la guerra per i nostri alleati. Inoltre, mentre saremo impegnati nel nostro attacco, vedremo altre squadriglie intente a conseguire i loro obiettivi e sarà tra le nostre facoltà di scegliere se aiutare i compagni (magari un gruppo di bombardieri intercettato dai caccia nemici).

L'impressione di esser parte di un universo vivo e in evoluzione è, quindi, notevole. La trama, da parte sua, non risente in maniera negativa di questa dinamicità e saremo liberi di seguire quanto accadrà nell'universo attraverso comunicazioni militari o notiziari di vario genere, legati a ciò che faremo durante campagna. I programmatori si sono impegnati per offrire degli scenari politici complessi e delle situazioni belliche verosimili.

Il cuore di ogni simulatore è, comunque, il modello di volo. In *Starshatter*, la libertà sul campo di battaglia si riflette anche sulla flessibilità (o mancanza di flessibilità) delle leggi fisiche che influenzeranno la nostra crociera nell'infinito. Impostando il realismo al minimo, piloteremo i caccia senza troppi pensieri, limitandoci a cercare di portare il nemico al centro del mirino. Aumentando determinati parametri, invece, le leggi della fisica inizieranno a farsi sentire e sarà necessario essere più cauti nel controllo del nostro mezzo, specialmente nel caso sia imponente.

Nel volo atmosferico si può contare sullo stesso sistema e, pur senza avvicinarsi alla

"L'Intelligenza Artificiale è molto valida"

classe di *Falcon 4.0*, si gode di un certo grado di verosimiglianza. I giocatori più smaliziati noteranno che il velivolo perde velocità troppo rapidamente o che è impossibile andare in vite, ma considerando che *Starshatter* si propone come una simulazione spaziale, e non di aerei, tali carenze sono tollerabili.

Un capitolo a parte meritano i mezzi più grandi che comanderemo. In quel caso, infatti, imposteremo la rotta tramite un sistema molto intuitivo e dovremo occuparci essenzialmente dei sottosistemi del vascello e degli ordini da impartire agli alleati, proprio come dei veri capitani.

L'interfaccia di *Starshatter* è chiara e basterà una semplice occhiata per capire quando qualcosa non starà andando per il verso giusto, senza essere sommersi da dati completamente inutili. L'Intelligenza Artificiale, dal canto suo, è molto valida. Anche se la nostra astronave sarà troppo danneggiata per portare a termine la missione, riusciremo a raggiungere gli obiettivi comunicando le direttive ai nostri gregari, che si dimostreranno svegli ed efficienti. La stessa prontezza caratterizzerà gli avversari, particolare senz'altro gradito a chi è in cerca di una valida sfida.

I difetti più gravi di *Starshatter*, purtroppo, riguardano grafica e sonoro, entrambi di qualità solo sufficiente. Le astronavi, anche se disegnate con uno stile gradevole, non hanno texture ben dettagliate e gli effetti speciali, salvo per certi giochi di luce, non spiccano in quanto a complessità e spettacolarità. La stessa patina di mediocrità avvolge gli effetti audio e la colonna sonora, abbastanza orecchiabile, almeno per un po'.

In conclusione, *Starshatter* è un titolo da prendere in considerazione, purché si sia disposti a scendere a patti con una grafica lontana dagli standard attuali.

Andrea Giongiani



CARRIERA MILITARE

Nel corso delle nostre missioni, potrebbero accadere molte cose. Ci troveremo con l'astronave in fiamme o ad agire in modo eccezionale, dando prova di coraggio e sprezzo del pericolo. *Starshatter* terrà conto di tutto questo e riceveremo promozioni o medaglie, secondo come ci saremo comportati. Tutto ciò non si ridurrà a un mero premio per gratificare il giocatore, ma sarà un incentivo a dare sempre il meglio. Salendo di grado, infatti, piloteremo mezzi sempre più potenti: fregate, incrociatori e, una volta raggiunta una posizione sufficientemente elevata, anche la nostra portacaccia personale.

IN ALTERNATIVA...

X2 – La Minaccia, Ago 04, 8
Un titolo a più ampio respiro, in cui saremo liberi di basare il nostro successo anche solo sul commercio. Graficamente notevole.

Conflict: Freespace 2, Dic 99, 9
Uno dei miglior "space sim" ad aver visto la luce, dotato di un'atmosfera senza pari.

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Destroyer Stud.** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23** ■ Sistema Minimo **PII 400, 128 MB RAM, Scheda video TNT-2 o superiore** ■ Sistema Consigliato **PIII 700, 256 MB RAM, GeForce 2 o superiore** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.starshatter.com**

:: Modello di volo flessibile
:: Campagne dinamiche ben fatte
:: Le nostre iniziative fanno la differenza



:: Grafica mediocre
:: Sonoro mediocre
:: Volo atmosferico non troppo realistico

Un titolo dalle grandi potenzialità. Con una grafica e un sonoro all'altezza del resto del gioco, avrebbe potuto essere un classico.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

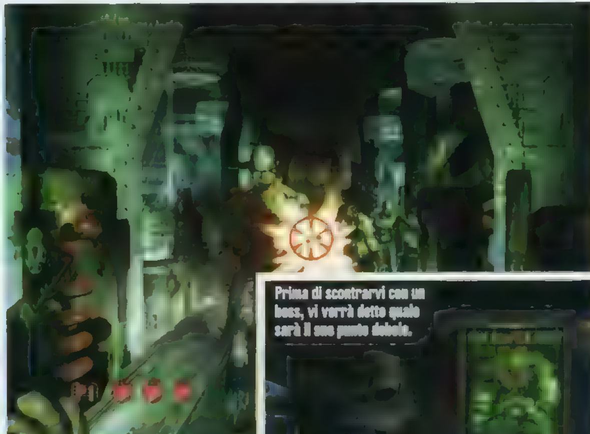
GENERE: SPARATUTTO

THE HOUSE OF THE DEAD III

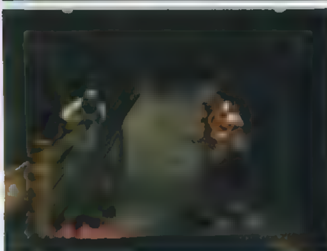
Uccidere gli zombi a colpi di mouse in fronte. Terrorizzante!



Salvando alcuni dei propri alleati, si vincerà una vita extra.




Prima di scontrarvi con un boss, vi verrà detto quale sarà il suo punto debole.



IN ITALIANO

Leader, il distributore di *The House of the Dead III* per l'Italia, ci ha assicurato che il gioco sarà interamente tradotto nella nostra lingua.



SE i giochi che cercavano di attirare l'attenzione grazie alle pistole ottiche sono ormai in via di estinzione in ambito console, su PC si può tranquillamente celebrare il pensionamento del genere da tempo immemore.

Non servirà a nulla questo *The House of the Dead III*, nato originariamente su Xbox e poco prontamente trasportato su computer da Sega. Il problema alla base di questo tipo di intrattenimento su PC è, come sempre, la difficile reperibilità di una periferica (la già citata pistola ottica) che ben si sposi con il gioco e che, soprattutto, non risulti completamente inutile dopo poche giornate di sparacchiate agli zombi del titolo in questione. Peccato che sia proprio quanto accade con *The House of the Dead III*.

Di gran lunga il titolo meno fresco di quella che è una trilogia, l'ultima fatica di Wow Entertainment (questo il nome del team di sviluppo) non riesce a offrire attrattive che si spingano oltre le primissime ore di gioco. L'utilizzo del mouse, sistema di controllo che vi troverete a dover imbracciare quasi forzatamente, rende poi l'esperienza fin troppo semplice e priva di reale mordente. Inquadrare e sparare muovendo il classico mirino è facile, tanto che si perde il divertimento più puro del genere: sapersi comportare come dei consumati cecchini guardando il monitor.

L'idea, prevedibilmente, è sempre quella: un esercito di soldati putrefatti si muove su schermo, assistito da marine formati da lucertole mutanti o dall'aviazione rivoltante (insomma, insetti a caso).

Al giocatore spetta il compito di abbattere qualsiasi cosa gli si pari davanti, a colpi di fucile a canne mozze. In *The House of the Dead III*, infatti, la celebre doppietta è l'arma di base e ciò mal si sposa con qualsivoglia periferica che, storicamente, viene realizzata in foggia di una normale pistola. Non è questo il problema, comunque: quello che non convince di *The House of the Dead III* è il ritmo di gioco, scandito da sessioni pressoché identiche tra loro e caratterizzato da una mancanza di reali novità o idee azzeccate, lampante fin dai primi minuti.

"E' fin troppo semplice e privo di mordente"

Se avete già sparecchiato in qualche *The House of the Dead* precedente, il terzo episodio non avrà nulla di nuovo da dirvi, tralasciando un discutibile sistema di "bivi" ora più "telecomandato" che in passato.

Mattia Ravanelli



TEMPO DI MORIRE

Quando vi sarete annoiati dell'avventura "normale" (denominata Survival), potrete dedicare anima, corpo e mouse, soprattutto, alla modalità di gioco a tempo.
Si parte con una quantità minima di secondi a disposizione (30) e a ogni zombi ed essere obbrobrioso abbattuto se ne guadagnano altri. I secondi aumentano con la velocità con cui viene eliminato il nemico.
Un modo come un altro per dimostrare a tutti che avete l'indice "fumante"!

IN ALTERNATIVA...

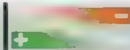
***The House of the Dead II*, Set 01, 7**
Il secondo capitolo della serie era più "fresco" e, se giocato con la periferica adatta, divertente. L'unico difetto stava nella sua brevità.

***Dead Man's Hand*, Giu 04, 7**
Uno sparatutto in prima persona frenetico e fuori dagli schemi, a base di "sei colpi", carabine Winchester e duelli nel Far West.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Wow Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 700 MB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **15+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.sega-europe.com**

La serie è ormai stanca e priva di idee, mantiene ancora intatto (in parte) il suo divertimento in stile "arcade", ma giocare con il mouse...

- Piuttosto lungo per il suo genere
- Lo stile da "film di serie Z" funziona
- Discreta modalità a tempo



- Difficile trovare la pistola ottica
- Poche idee innovative
- Ritmo blando

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	7



GENERE: AZIONE

MIAMI VICE

Crocket e Tubbs passano dalla televisione al monitor perdendo per strada gran parte della loro efficacia.

IN ITALIANO

Le poche frasette pronunciate da Tubbs e da Crockett nelle fasi di gioco sono in inglese, così come i dialoghi durante le sequenze prerenderizzate. Queste ultime sono comunque supportate dai sottotitoli in italiano, la stessa lingua utilizzata anche per i menu e per altre informazioni, tipo: "Salvataggio in corso. Non spegnere il computer."



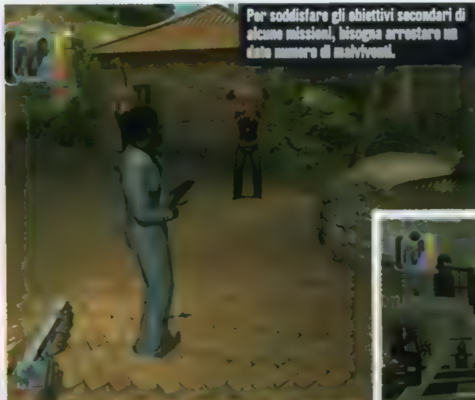
SALVATAGGIO REMOTO

Le missioni di *Miami Vice* non sono particolarmente lunghe. Il problema, semmai, sono i salvataggi, che avvengono unicamente al termine dei livelli.

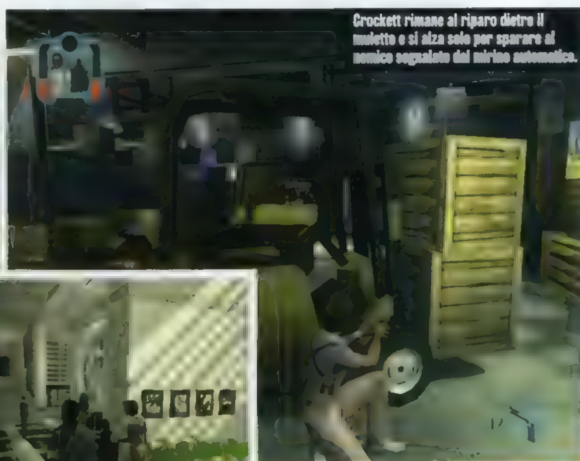
IN ALTERNATIVA...

Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Dic 03, 8
Uno sparatutto con visuale in terza persona dalle tinte noir, caratterizzato da una giocabilità a prova di Bullet Time e (purtroppo) da una longevità inferiore alla norma

GTA: Vice City, Lug 03, 9
Un titolo colossale, capace di tenere incollati al monitor per mesi interi tra sparatorie, rapine e corse in macchina. Imperdibile per chi ama l'azione!



Per soddisfare gli obiettivi secondari di alcune missioni, bisogna arrestare un dato numero di malviventi.



Crockett rimane al riparo dietro il muletto e si alza solo per sparare al nemico segnalato dal mirino automatico.



SUBITO dopo la pubblicazione di *Supercar 2: Knight Rider*, il gioco tratto dalle avventure automobilistiche di KITT, Davilex torna a colpire il mercato con un nuovo adattamento videoludico dedicato a una serie televisiva degli Anni '80.

Il gioco narra le gesta del dinamico duo di agenti della narcotici composto da Sonny Crockett e Ricardo Tubbs, inserendolo nel contesto di un gioco d'azione con una marcata componente sparatutto. Oltre a far fuoco contro tutti i nemici che si agitano sul monitor, i due poliziotti sono in grado di arrestare i malavitosi, aprire cancelli mediante appositi pulsanti e recuperare chiavi per spalancare specifiche porte.

Miami Vice è prigioniero di una struttura estremamente lineare, in cui non c'è spazio per l'improvvisazione. Le brevi sequenze incastrate tra le fasi giocabili indicano costantemente la direzione da prendere, suggerendo per di più la quantità e l'ubicazione dei nemici appostati dietro gli angoli.

Tuttavia, la linearità in quanto tale non è di per sé un difetto, almeno fino a quando è sostenuta da un sistema di controllo capace di esaltare l'esecuzione. Purtroppo, è proprio questo l'aspetto in cui il titolo di Davilex mette in mostra delle lacune intollerabili. Innanzitutto, i comandi da tastiera non sono personalizzabili (solo due opzioni a disposizione), poi la risposta degli stessi è troppo brusca e, spesso, porta i protagonisti a incastrarsi tra le pareti o contro altri oggetti disseminati sullo scenario.

Fortunatamente, la rozzezza dei controlli influisce in maniera sensibile solo sulla capacità degli agenti di sottrarsi ai proiettili

"La mira è affidata al sistema automatico"

del nemico, perché per quanto concerne la fase di fuoco tutto è affidato al sistema di puntamento automatico, che collima il mirino sul bersaglio più vicino.

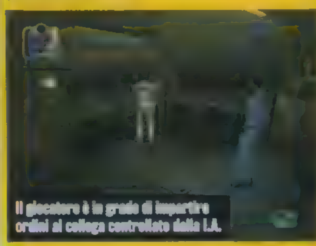
Va detto che il metodo funziona, anche se a volte aggancia obiettivi ancora invisibili e costringe il giocatore a sparare contro le pareti.

Parlando di queste ultime non si può non restare perplessi di fronte alla povertà delle texture, incapaci di conferire un'aria realistica alle ambientazioni. In pratica, sembra di giocare sempre in uno scenario di cartone, assolutamente privo dei riflessi che contraddistinguevano le atmosfere patinate e lussuose della serie televisiva "Miami Vice".

Primoz Skulj

SOTTO A CHI TOCCA!

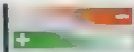
I protagonisti di *Miami Vice* sono due, ma l'azione viene portata a compimento da un solo personaggio per volta. Mediante un tasto è possibile passare i controlli da Tubbs a Crockett e viceversa, per avvalersi delle loro differenti abilità. Il primo è più robusto (in grado di aprire porte sbarrate) ed è armato con "ferri" più pesanti. Il secondo ha nell'agilità la dote che gli permette di compiere salti e scavalcare muricciolі.



Il giocatore è in grado di impartire ordini al collega controllato dalla I.A.

■ Casa **Davilex** ■ Sviluppatore **Atomic Planet** ■ Distributore **Kock Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.davilex.com**

:: Licenza di un telefilm di qualità
:: Due protagonisti famosi
:: Sparatorie a bizzeffe



- Sistema di controllo pessimo
- Salvataggi solo a fine missione
- Gli scenari sembrano di cartone

La realizzazione tecnica precaria mina le basi di un prodotto che avrebbe potuto giocare la carta della nostalgia. Buona l'ambientazione, scarsa la giocabilità.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	3
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

4

GENERE: PARTY GAME

CAMGOO

Per chi cerca un videogioco a propria immagine e somiglianza



Si ha quasi la sensazione di trovarsi nel bel mezzo di un cartone animato.



A differenza di *Move 2 Play*, recensito lo scorso mese, CamGoo si avvale di una rappresentazione grafica 3D.

IN ITALIANO

Sia le istruzioni riportate sul manuale, sia le voci dei menu di *CamGoo* sono state tradotte anche in lingua italiana. Non male per un titolo che, al momento, non viene ufficialmente distribuito nel nostro Paese. Il gioco è venduto da solo (29,99 euro) o con una webcam a corredo (49,99 euro).



IN ALTERNATIVA...

Move 2 Play, Feb 2005, 6½ Sfruttando il riconoscimento visivo, *Move 2 Play* è, al momento, l'unica alternativa su PC a *CamGoo*. La grafica non troppo accattivante e un riconoscimento dei movimenti talvolta lacunoso lo relegano, però, al ruolo di riserva.

LO sguardo indiscreto delle telecamere non è più rivolto esclusivamente ai reality show televisivi, ma sta iniziando a strizzare l'occhio al settore dell'intrattenimento elettronico.

Sarebbe sufficiente una semplice webcam per affibbiare il ruolo di protagonista alla scansione digitale del giocatore e, nel contempo, mandare in pensione Sam Fisher, Gordon Freeman e tutta l'allegra compagnia di alter ego che, sinora, hanno fatto le nostre veci negli scenari videoludici. Questi beniamini possono comunque dormire sonni tranquilli. I titoli predisposti al video-riconoscimento si fondano ancora su modelli di gioco arcaici, che difficilmente basterebbero per incoronare eroe il primo bambino inquadrato dalla telecamerina digitale.

CamGoo, in particolare, non si sforza di evolvere il semplicistico impiego della webcam, però ha il merito di avvalersi di una rappresentazione tridimensionale grazie a cui conferisce una maggiore profondità all'impatto grafico. Ovviamente, lo sviluppo dell'azione non sfocia oltre le due dimensioni, ma già il fatto di rinunciare a tastiera, mouse, gamepad, volanti e ogni altra periferica di gioco profuma di novità. L'unico controller ammesso da *CamGoo* è il corpo umano e il modo per farsi capire dal computer è quello di esprimersi a gesti, ovvero agitando mani e braccia davanti alla webcam per colpire gli elementi ricreati sul monitor. A noi la scelta se farlo con un pugno, un calcio, un colpo d'anca o una testata. Gli elementi da centrare cambiano con il minigioco scelto tra i sei inclusi nel pacchetto di *CamGoo*. Ne *L'Isola del Tesoro*, per esempio, dovremo difendere un prezioso scrigno dall'assalto di ben due vascelli pirata. *Box a Bot* è una scatola ai cui angoli compaiono robot buoni o cattivi:

> **"Non c'è da premere nessun pulsante di fuoco"**

a noi il compito di fare la giusta selezione. Non molto diverso è *Beat Master*, ma questa volta agli angoli dello schermo troveremo degli strumenti da percuotere a ritmo di musica. *La Magia delle Fate* complica un po' la vita, frammentando, ribaltando verticalmente o specchiando l'immagine del giocatore. C'è, poi, *King Colpi di Testa*, che di fatto è una gara



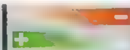
di palleggi. *Cam Kong*, infine, ci vedrà impegnati a difendere uno scimmione gigante abbarbicato sulla cima di un grattacielo, agitando le mani nel tentativo di schiacciare come zanzare un vero e proprio sciame di biplani armati.

I sei giochi proposti offrono scenari d'intrattenimento sufficientemente eterogenei, ma, se presi singolarmente, finiscono alla lunga con il risultare ripetivi e senza un fine che vada oltre il semplice accumulo di punti. A dispetto di tale monotonia concettuale, rimane il fatto che divertirsi con la propria immagine riflessa può attirare non solo il gatto domestico, ma anche i giocatori più giovani.

Alessandro Polli

■ Casa **Rebel Games** ■ Sviluppatore **bhv Software** ■ Distributore **Imp. Paral.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99/49,99 con webcam** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB OpenGL, Fotocamera USB 1.1** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **N.D.** ■ Internet **www.camgoo.com**

:: Situazioni simpatiche
:: Scenari in 3D
:: Si perde qualche chilo



= Solo obiettivi a breve termine
= Alla lunga ripetitivo
= Perde qualche colpo

Offre un approccio divertente, che la ripetitività dell'azione di gioco tende inesorabilmente ad affievolire con il passare del tempo.

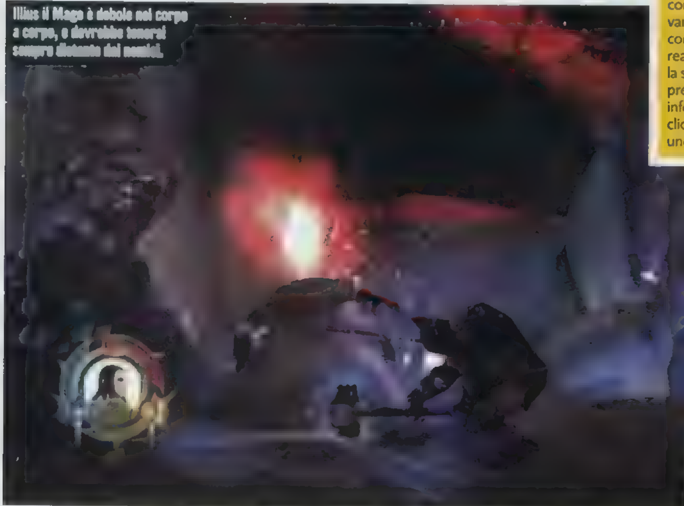
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: PICCHIADURO/AZIONE

DEMON STONE

I Forgotten Realms sono di nuovo nei guai, e solo un trio di avventurieri e una raffica di clic del mouse potranno salvarli!

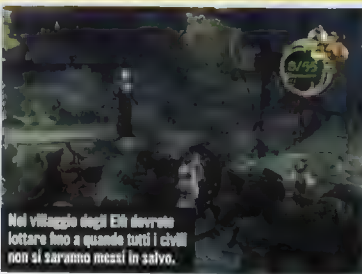


Illius il Mago è debole nel corpo a corpo, e dovrebbe tenersi sempre distante dai nemici.

EROI IMPRECISI

Un appunto va mosso al sistema di combattimento di *Demon Stone*: nelle intenzioni vorrebbe rifarsi alla tradizione dei picchiaduro "storici" per PC e console, con colpi differenti e di potenza variabile, che vengono inferti in base alle combinazioni di tasti che si riescono a realizzare. Nella pratica, non sempre si ha la sensazione di disporre di un controllo preciso sul personaggio e sui fendenti inferti, e troppo spesso ci si ritrova a cliccare alla cieca e freneticamente con uno dei tasti del mouse.





Nel villaggio degli Elfi dovrete lottare fino a quando tutti i civili non si saranno messi in salvo.

IN ITALIANO

Demon Stone viene venduto con scatola, manuale e programma in italiano.



QUANDO un cattivone fantasy viene sconfitto e imprigionato da qualche parte, state tranquilli che, prima o poi, ne uscirà. È quanto accade nei Forgotten Realms, l'ambientazione resa famosa su computer dalla serie di *Baldur's Gate* e da *Neverwinter Nights*.

Tre eroi molto differenti si trovano, per uno strano scherzo del destino, a liberare due creature sovrannaturali intrappolate da tempo immemorabile nella "Gemma del Demone".

I due ultramalvagi, a loro volta acerrimi nemici, riprendono immediatamente a farsi la guerra, evocando mostri, magie e devastazione. L'unico modo per fermarli è che i tre incolpevoli protagonisti recuperino un'altra gemma, viaggiando per dieci livelli pieni di pericoli, fino alle terribili giungle del profondo sud...

Demon Stone è un tradizionale picchiaduro in terza persona: con la tastiera si guidano gli eroi sullo schermo, mentre con il mouse e altri tasti si gestiscono i loro attacchi – sia fisici, sia magici.

La novità è che, sebbene si controlli un solo personaggio alla volta, il gruppo si muove sempre insieme e in ogni momento si è liberi di passare dall'uno all'altro componente, con la pressione dei tasti F1-F3. Ogni protagonista è ragionevolmente caratterizzato: il guerriero Rannek è una forza della natura, la ladra

"Ogni personaggio è ben caratterizzato"

Zhai è veloce e può rendersi invisibile quando si trova in zone d'ombra, e il mago Illius è debole nel corpo a corpo ma, grazie ai suoi incantesimi, è versato nell'attacco a distanza. Uccidendo mostri e raccogliendo oggetti si guadagnano oro e punti esperienza, e, tra un livello e l'altro, si impiegherà il primo per acquisire utili oggetti magici e i secondi per potenziare i personaggi con nuovi attacchi e stregonerie. La lista dei difetti di *Demon Stone* è purtroppo lunga.

L'azione è spesso confusa, con il punto di vista che si posiziona arbitrariamente, talvolta impedendo di vedere con chi si stia combattendo negli attacchi a distanza.

Il sistema di comandi, senza dubbio pensato per un joypad, con mouse e tastiera diventa un esercizio nel contorcimento delle dita.

Particolarmente irritante è l'abilità di salto di Zhai, così mal calibrata che spesso, in situazioni critiche, ci si trova a piombare giù dai cornicioni senza capire perché, o a rimbalzare qua e là tentando di raggiungere un avversario che, intanto, continua a scagliare frecce. Infine, nessun colpo di scena nella trama batte lo stupore che coglie quando, a livello di difficoltà medio, ci si accorge di aver terminato il gioco in sole otto ore. *Demon Stone* aveva le potenzialità per essere un divertente clone del *Ritorno del Re*, con alcune idee interessanti (come la facoltà di cambiare il personaggio in tempo reale, gli attacchi di gruppo e l'ambientazione dei Forgotten Realms).

Solo la pigrizia di una conversione affrettata ha impedito a queste promesse di realizzarsi.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re, Nat 03, 7
I personaggi e le battaglie del terzo film di Peter Jackson in un gioco graficamente ricchissimo e imperniato sull'azione pura. Qualche problema con le visuali.

Wars and Warriors: Giovanna d'Arco, Mag 04, 7
La Pulzella d'Orleans come non la si era mai vista – soprattutto quando devasta gli inglesi con le combo! Buona anche la parte strategica. Abbiamo allegato questo titolo alla versione Budget di GMC di febbraio.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Stormfront** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,6 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.it.atari.com**

:: Personaggi gradevoli
:: Ambientazioni ben caratterizzate
:: Semplice



= Azione confusa
= Comandi poco funzionali
= Molto breve

Un picchiaduro/azione fantasy con qualche buona idea, ma affossato da una giocabilità imperfetta e da livelli noiosi. Peccato, l'ambientazione avrebbe meritato di più.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	4

5

GENERE: GIOCO GESTIONALE

PLAYBOY THE MANSION

Avete sempre sognato qualche coniglietta nella vostra cameretta?

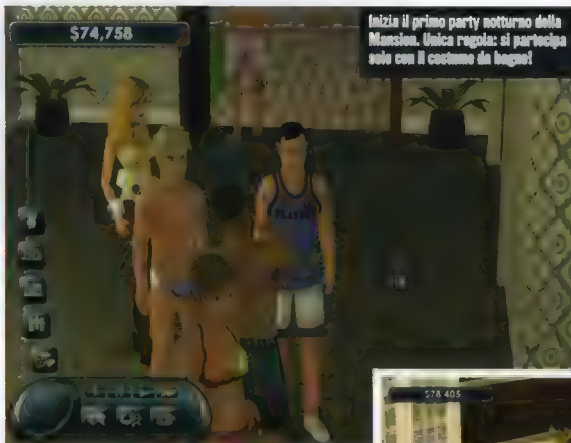
IN ITALIANO

Playboy The Mansion viene venduto tradotto nella nostra lingua sia per quanto riguarda scatola e manuale, sia per il programma vero e proprio.



UNA VITA DA PLAYBOY

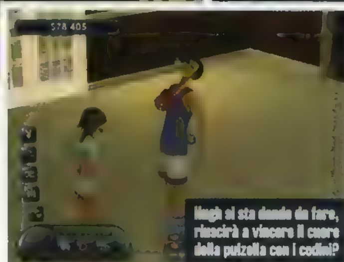
Tra le caratteristiche più interessanti di *Playboy The Mansion* troviamo gli extra, ovvero una discreta quantità di materiale (filmati, immagini, interviste) dedicate alla storia di "Playboy". Ottenerli non è poi tanto difficile, soprattutto se si intraprende la modalità di gioco basata sulle missioni. La qualità degli extra è più che discreta e permette di approfondire la conoscenza di quel mondo a sé che è "Playboy".



Inizia il primo party notturno della Mansion. Unica regola: si partecipa solo con il costume da bagno!



Proseguendo nel gioco, si otterranno nuove "colonne sonore", di svariati generi musicali.



Hugh si sta dando da fare, riuscirà a vincere il cuore della pulzella con i codini?



PRIMA o poi doveva accadere: "Playboy" diventa un videogioco. Casualmente succede quando qualcuno ha trovato una ricetta capace, più o meno, di riadattarsi a qualsiasi titolo intenda simulare (o provi a simulare) rapporti interpersonali e quant'altro.

La ricetta, lo avrete intuito, è quella di Will Wright e del suo *The Sims*. I rapporti interpersonali di *Playboy The Mansion*, invece, non si limitano (come forse qualcuno avrà immaginato) a fornicazioni assortite su divani o materassi ad acqua. L'intento è vagamente più sofisticato. Nei panni di Hugh Hefner, storico fondatore del mensile che ha creato le pin-up e il relativo paginone centrale, il giocatore è chiamato non solo a gestire la realizzazione della rivista (di cui parleremo tra poco), ma, in modo strettamente collegato, a curare la sua magione (la Mansion del titolo) e chi la popolerà.

La questione principale verte attorno alla scelta dei contenuti di "Playboy". Servono, quindi, un articolo di approfondimento, un'intervista, la scelta della modella del mese (cui è dedicato il suddetto paginone centrale) e la foto di copertina. Poi, tutto viene lasciato in mano ai lettori, ovvero al numero degli stessi che correranno in edicola riempiendo Hugh di denaro sonante. Naturalmente, per realizzare gli articoli sono necessari i giornalisti, ed ecco entrare in campo la fase gestionale dedicata all'assunzione di giovani promettenti (dal salario iniziale piuttosto basso e di limitata esperienza, ma da qualche parte bisogna pur cominciare), alla ricerca di un fotografo e all'allestimento delle zone adibite alle foto stesse. Il piano superiore della dimora offre ampi spazi, ed è consigliabile riempirli con qualche bel fondale kitsch e pacchiano, stile "mare hawaiano al tramonto", su cui poi posizionare la relativa donnina e iniziare a consumare pellicola fotografica.

"La fase centrale è costituita dalle feste"

Anche le modelle andranno selezionate e pagate, non crediate di potervi affidare unicamente al fascino della prorompente mascella di Hefner. La fase centrale di *Playboy The Mansion* è però costituita dalle feste, giganteschi (si spera) party cui invitare celebrità e stelle assortite, nel tentativo di riuscire a intessere amicizie e conoscenze tali da consentire, in un secondo momento, interviste e articoli esclusivi. Tutto ciò avviene attraverso un'interfaccia che ricorda da vicino (ma questo è un eufemismo) *The Sims*, coadiuvata da un motore grafico del tutto simile a quello utilizzato da Maxis. *Playboy The Mansion* chiude la sua offerta con due modalità di gioco: a missione (costituita da dodici obiettivi) e "libera". Fatalmente, entrambe sono caratterizzate da una certa ripetitività, al gioco manca la profondità di *The Sims*, pur facendo leva su un certo carisma e su una simpatia in alcuni casi maggiore. Si tratta, insomma, di una sorta di versione alleggerita del vendutissimo titolo EA, incapace di affascinare per più di qualche settimana.

Mattia Ravanelli

GIOCHI COMPUTER

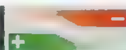
IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Il campione dei simulatori "di vita", per profondità e cura.

Singles Flirt Up Your Life!, Mag 04, 7
Dalla Germania, una versione "piccante", ma non altrettanto riuscita, di *The Sims*

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Cyberlore** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99**
■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 800 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.ubi.com/IT**

- Buona realizzazione grafica
- Personaggi ben caratterizzati
- Colonna sonora niente male



- Poco profondo
- Idee sfruttate solo in parte
- Poco... "sensuale"!

Un'interessante variazione sul genere creato da *The Sims*, cui mancano, però, profondità e fascino. Anche le conigliette potevano... muoversi di più.

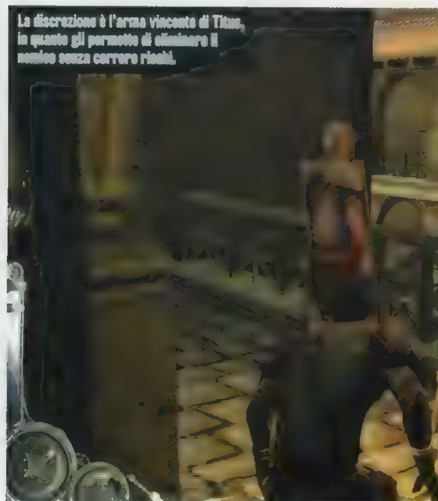
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

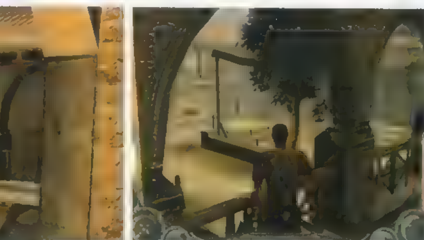
7

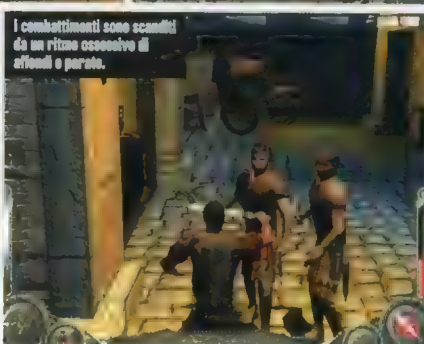
AUGUSTO L'ULTIMO IMPERATORE

Le sorti di Roma dipendono da un eroico ex gladiatore con il pallino dello stealth.

■ Casa **Atari** ■ Distributore **Atari** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+**


La discrezione è l'arma vincente di Titus, in quanto gli permette di eliminare il nemico senza correre rischi.




I combattimenti sono scanditi da un ritmo ossessivo di affondi e parate.

DOPO la morte di Cesare, Roma è nelle mani di tre uomini. Lepido, Antonio e Augusto non riescono, però, a controllare gli intrighi di potere e tocca quindi al guerriero Titus Gladius muoversi in un gioco d'azione 3D e fare pulizia per le strade della capitale.

Si tratta di un'impresa per nulla semplice, che richiede un notevole equilibrio tra discrezione e brutalità. Purtroppo, la giocabilità risulta soddisfacente solo durante le fasi esplorative, quando cioè si tratta di sgattaiolare silenziosamente per i vicoli dell'Urbe, approfittando delle ombre per prendere alle spalle i nemici. Va detto che l'azione stealth è resa un po'

"Titus approfitta delle ombre per prendere alle spalle i nemici"

troppo semplice dal comportamento meccanico delle guardie, che compiono giri di ronda limitati e non dispongono di un campo visivo adeguato. Tuttavia, la possibilità di gestire l'andatura di Titus mediante la rotella del mouse e la sua capacità di distrarre gli avversari lanciando a terra delle monete aggiungono un elemento tattico da non sottovalutare.

Il punto debole del gioco sono i duelli, scanditi da un'eccessiva staticità e dal ritmo ossessivo di affondi e parate. Per uscire vincitori dai combattimenti bisogna agire con pazienza, aspettando che il nemico abbassi la guardia per infilzarlo con la propria lama.

Ciò non comporta problemi al primo incontro, ma a lungo andare nuoce al ritmo del gioco, incanalandolo sul sentiero della ripetitività e della noia.

Per quanto concerne la grafica, *Augusto: L'Ultimo Imperatore* si assesta sulla sufficienza e riesce a riprodurre in maniera soddisfacente gli scenari della capitale.

Primoz Skulj



Un gioco con elementi stealth, caratterizzato da una grafica accettabile, ma afflitto da un sistema di combattimento troppo ripetitivo.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6	5 ½
SONORO	5	LONGEVITÀ	5	

WESTERN DESPERADO WANTED DEAD OR ALIVE

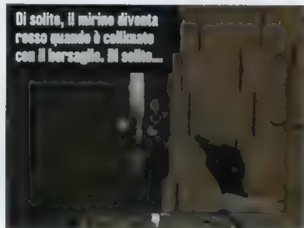
■ Casa **Groove Games**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **€ 22,90**
■ Età Consigliata **16+**



NO, questa non è la versione in soggettiva del *Desperados* allegato questo mese all'edizione Budget di GMC.
In comune con il mondo Western creato da Spellbound, il gioco di Groove Games ha solo il titolo ammiccante, che palesa l'evidente tentativo di scimmiottare un prodotto di spessore per abbagliare il pubblico. D'altronde, questa è l'unica arma in possesso di *Western Desperado*, uno sparatutto in prima persona che, pur utilizzando il motore grafico di *Aliens vs. Predator 2*, risulta assolutamente scandaloso sul piano estetico, oltre che imbarazzante per quanto concerne il sistema di controllo e l'Intelligenza Artificiale dei cattivi che popolano i livelli. Il ritmo dell'azione è svilito dall'obbligo di arrampicarsi continuamente su casse e accucciarsi sotto improbabili assi di legno, mentre si riempiono di pallottole dei balordi incapaci di sfruttare adeguatamente i ripari. Come se ciò non bastasse, *Western Desperado* è privo del minimo spessore narrativo e non riesce a divertire ed emozionare il giocatore.

Primoz Skulj




Di solito, il mirino diventa rosso quando è collimato con il bersaglio. Di solito...

GRAFICA	3	3
SONORO	3	
GIOCABILITÀ	3	
LONGEVITÀ	4	

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

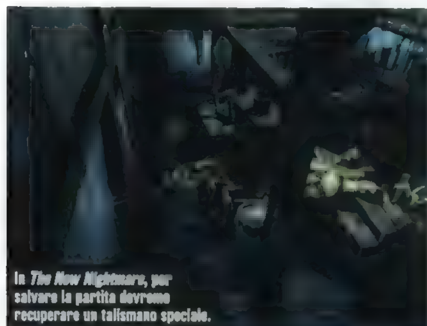
- Casa **Atari**
- Distributore **Atari**
- Prezzo **€ 12,99**
- Provato su **LUG 01, 7**

TRA i giocatori più "attempati", nessuno può restare impassibile di fronte a un nuovo titolo nella serie *Alone in the Dark*. Il capostipite, lontano ormai più di dieci anni, ha infatti aperto la via per un genere, il Survival Horror, di cui gli splendidi *Resident Evil* e *Silent Hill* sono gli eredi.

Per la prima volta, con *Alone in the Dark* si assisteva al concetto di "regia" in un gioco d'azione, con il protagonista Edward Carnby definito poligonalmente (e non era la norma, all'epoca) e pronto a muoversi in ambienti pre-renderizzati, inquadrato da telecamere poste ad arte nelle ambientazioni. Dopo tre capitoli, *Alone in the Dark* si è congedato dagli appassionati fino al 2001, quando, inaspettatamente, Infogrames/Atari decise di rispolverare Carnby e riproporlo agli occhi del grande pubblico. Questo episodio non presenta grandi variazioni rispetto ai titoli precedenti: in *The New Nightmare* ritroviamo la medesima struttura adattata a standard estetici più moderni, con l'unica novità rappresentata da un uso della torcia elettrica, utile per diradare un poco le tenebre che permeano le ambientazioni del gioco.

Nel corso dell'avventura (tradotta in italiano) il protagonista, opportunamente ringiovanito e privato dei baffi d'ordinanza, non sarà solo: *The New Nightmare*, infatti, propone Aline, un personaggio tutto nuovo cui è stata dedicata una vicenda parallela a quella di Edward. In pratica, solo giocando dall'inizio alla fine con tutti gli eroi comprenderemo a fondo la logica "Causa-Effetto" applicata dagli sviluppatori a questo tuffo nel passato del nostro hobby preferito.





In *The New Nightmare*, per salvare la partita dovremo recuperare un talismano speciale.

Un gioco che ripropone meccaniche forse un po' datate, ma che non manca di quel fascino che permea i titoli "rétro".



PRAETORIANS

- Casa **Eidos**
- Distributore **Leader**
- Prezzo **€ 14,99**
- Provato su **APR 03, 8**

ANSIOSI di mettersi alla prova con un'ambientazione differente da quella della Seconda Guerra Mondiale, i ragazzi del team spagnolo Pyro Studios propongono con *Praetorians* un gioco strategico in tempo reale slegato dalle vicende degli specialisti di *Commandos*.

In *Praetorians* ci troveremo al comando delle legioni di Giulio Cesare, impegnate nelle campagne contro i Galli e gli Egiziani e tese a espandere i domini di Roma.
A differenza di quanto avviene negli strategici "classici", però, *Praetorians* propone un taglio rigorosamente militare: l'unica risorsa che dovremo gestire sarà la popolazione dei villaggi che andremo via via a conquistare. A questa, infatti, attingeremo per reclutare nuove unità, ma la scelta andrà fatta con attenzione, visto che la rigenerazione della popolazione sarà piuttosto lenta. Ne consegue che l'approccio alla battaglia dovrà essere particolarmente oculato, che le armate a nostra disposizione non potranno essere mandate allo sbaraglio e che sarà bene tenere sempre sott'occhio i nostri possedimenti, per difenderli a spada tratta in caso di contrattacco da parte del nemico.

Praetorians è tradotto in italiano e, come da tradizione Pyro Studios, è piuttosto impegnativo: anche i generali da scrivania più esperti troveranno qualche difficoltà iniziale a causa del ritmo del gioco, piuttosto rapido, e dell'impostazione adottata dagli sviluppatori. Gran parte delle decisioni tattiche, infatti, andranno prese prima dello scontro e le successive variazioni potranno essere impostate con una certa difficoltà, quasi a voler sottolineare l'inefficienza della catena di comando contro cui anche un esercito organizzato come quello romano doveva combattere.



Pyro Studios ha posto attenzione nel replicare le formazioni d'attacco delle legioni.

Un gioco strategico in tempo reale che ripercorre con buona accuratezza alcune delle celebri gesta delle legioni di Cesare.



ANCORA BUDGET

Di [illegible] interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget dei principali [illegible] distributori.

LEADER

NEI NEGOZI
LINEA XPLOSIV

Etherlords	[illegible]
S.W.I.N.E.	€ 15,90
Michael Schumacher Kart 2002	[illegible]
Archangel	[illegible]
Zork Grand Inquisitor	[illegible]
Europe Racer	[illegible]
Virus Tycoon	[illegible]
Warrior Kings	[illegible]
Battlezone 2	[illegible]
Civilization Call to Power 2	[illegible]
Crazy Taxi	[illegible]
Dark Reign 2	[illegible]
Comanche Hokum	[illegible]
House of the Dead	[illegible]
Matt Hoffman's Pro BMX	[illegible]
Pepsi Max Extreme Sports	[illegible]
Quake 3	[illegible]
Sega GT	[illegible]
Sonic 3D	[illegible]
Sonic R	[illegible]
Star Trek Armada	[illegible]
Star Trek Away Team	[illegible]
Star Trek Hidden Evil	[illegible]
Star Trek Voyager Elite Force	[illegible]
Supercar Street Challenge	[illegible]
Tony Hawk's Pro Skater 3	[illegible]
Vampire the Masquerade	[illegible]
Delta Ops	[illegible]
Sid Meier's Sim Golf	[illegible]
Cabela's Grand Slam	[illegible]
Ford Racing 2	[illegible]
Space Invader's	[illegible]
Starsky & Hutch	[illegible]
US Most Wanted	[illegible]

MICROSOFT - UBI SOFT

NEI NEGOZI

Age of Empires	[illegible]
Age of Mythology Gold Edition	[illegible]
Crimson Skies	[illegible]
Combat Flight Simulator	[illegible]
Dungeon Siege	[illegible]
Flight Simulator 98	[illegible]
Freelancer	[illegible]
Impossible Creatures	[illegible]
Links Classic	[illegible]
Links 2003	[illegible]
Microsoft Pinball Arcade	[illegible]
Midtown Madness	[illegible]
Motocross Madness 2	[illegible]
Pandora's Box	[illegible]
Pinball Arcade	[illegible]
Starlancer	€ 12,85

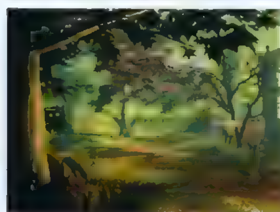
LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

THE BLACK MIRROR

■ FX Interactive ■ GMC 04 ■ VOTO 8



Così come un'opera d'arte andrebbe valutata in base a quanto e come l'artista ha saputo padroneggiare i suoi "ferri del mestiere", riuscendo in questo modo a produrre un'emozione autentica, allo stesso modo un videogioco va giudicato anche considerando quanto i suoi sviluppatori siano riusciti a spingersi oltre la fredda e meccanica apparenza dello strumento che hanno usato per crearlo.
Operazione perfettamente riuscita in *The Black Mirror*, splendida avventura grafica in cui "il design dei personaggi è reso in modo rozzo e superficiale" proprio perché lo stesso giocatore possa essere elevato a ruolo di protagonista di una vicenda inquietante, la cui geniale orchestrazione ci costringe a guardare negli angoli più bui del nostro io, ripagandoci con l'emozione di un'esperienza unica.

Luca Pierantoni



Un'avventura imperdibile, la cui trama inquietante spinge a sondare gli aspetti più oscuri della propria personalità; per giunta pubblicata a un prezzo davvero contenuto! **9**

4X4 EVOLUTION

■ Take 2 ■ GMC Nat 00, ■ VOTO 8

4X4 Evolution è un gioco divertente: non c'è che dire, basta qualche gara preliminare per trovarsi subito a proprio agio, con il fondoschiena aderente ai morbidi sedili del nostro SUV.
La sensazione di avere a che fare con un arcade è forte, anche se molti elementi portano a pensare che i programmatori abbiano optato per un compromesso tra questa impostazione e una simulazione vera e propria. *4X4 Evolution* è graficamente ben fatto, puntiglioso e a volte anche troppo preciso nella rappresentazione delle vetture: si sente la mancanza del fango e della polvere sulle luccicanti carrozzerie dei nostri fuoristrada. In un'oretta si diventa subito padroni del proprio mezzo e in mezza giornata si riescono a concludere un buon numero di "serie". Il sonoro è, purtroppo, poco rilevante ai fini del giudizio globale: delle musichette di sottofondo insistenti, pur al minimo del volume, coprono spesso gli effetti sonori e i rumori delle auto in gara. In conclusione, è un titolo che saprà farci divertire nei brevi momenti di pausa della nostra giornata, ma che non riuscirà a tenerci incollati per settimane allo schermo del computer.

-Marvok-



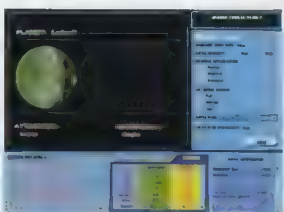
Le carrozzerie restano un po' troppo pulite e il sonoro non è ai massimi livelli, ma *4X4 Evolution* è un gradevole diversivo per passare qualche giornata divertendosi. **8**

MASTER OF ORION 3

■ Atari ■ GMC Apr 03 ■ VOTO 8

Vestiremo i panni di un imperatore galattico, intento a espandere il proprio dominio. Ci troveremo, così, a fondare colonie – prestando attenzione agli aspetti demografici, industriali e scientifici – ad assoldare mercenari per la loro difesa, a progredire tecnologicamente per battere gli avversari.
La nostra attenzione dovrà essere rivolta a ognuno di questi aspetti, perché perderne di vista uno significherà venire sorpassati o addirittura schiacciati. Difatti, l'Intelligenza Artificiale di *Master of Orion 3* si rivela tenace e raffinata, e le sue mosse sembrano ponderate attentamente.
Lo scenario è una galassia composta da diversi sistemi solari, che si distinguono per quantità, dimensioni e qualità di pianeti.
Ci si muove con astronavi, che subiscono a loro volta diverse evoluzioni (fino alla Morte Nera!).
La difficoltà di gioco a livello estremo è elevatissima e legata alla possibilità di creare una galassia di quattro dimensioni, di partire da tre diversi stadi scientifici e di scontrarsi con da due a otto avversari.
Tali caratteristiche rendono *Master of Orion 3* un titolo molto longevo.

Clemente Biancalani



Master of Orion 3 ci pone alle prese con un impero galattico. È longevo, complesso, impegnativo e ben fatto: cos'altro si può chiedere a un titolo per computer? **9**

MAX PAYNE

■ Take 2 ■ GMC Sett 01 ■ VOTO 9

Secondo me, *Max Payne* è semplicemente il miglior gioco mai programmato. Ci fa vivere tre giorni della vita del poliziotto Payne (uno che non ha niente da perdere), come se succedesse tutto a noi. È un titolo di azione/avventura in terza persona ricco di colpi di scena e tocchi di classe. Il sonoro è ottimo e la grafica eccellente. Il primo livello è ambientato nella casa di Max e ci vede impegnati nel tentativo di salvare la moglie e la figlia del protagonista dalle mani di tre tossicodipendenti sotto l'effetto di una nuova potentissima droga, chiamata Valchiria. Dopo tre anni, Max scopre una pista su cui indagare e si mette sulle tracce del, anzi della, produttrice di questa sostanza. Gli unici lati negativi di questo gioco, se proprio vogliamo trovare il pelo nell'uovo, sono la longevità e, per alcuni, la violenza. In effetti *Max Payne* è un po' corto; personalmente ho impiegato circa sette ore a completarlo. Per quanto riguarda la violenza, non ho avuto problemi, anche se alcuni lo criticano a causa di certe scelte in tal senso e per il linguaggio usato (c'è persino un livello intitolato "Brutto bastardo").
Non ci sarebbe neanche bisogno di dire che la giocabilità è ottima, ma lo faccio lo stesso. Consiglio tutti di acquistare questo "gioco-opera d'arte" perché vale ogni centesimo.

Tapum



Max Payne è, semplicemente, il migliore esponente nel suo genere; un po' corto, ma ugualmente coinvolgente, grazie all'ottima giocabilità. **9**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Half-Life 2
GMC.Gorman
"Gioco nonostante i driver!"



Un certo Gamesradar
GMC.Kevorkian
"Mi raccomando i complimenti!"



SW: Republic Commando
BANNED.Neon
"Non serve la spada laser per fare a pezzi i droidi!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Mossa suicida?"



Half-Life 2
GMC.Death_Dealer
"Un gioco senza compromessi!"



CamGoo
GMC.HyperAlex
"Adesso ci sono, adesso non ci sono più!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
Trucchi: Giu 04 **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mag 04 **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della I Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05

Spettacolo, tattica e libertà: *PES 4* perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
La serie *FIFA* ha dimostrato di essere maturata. *PES* domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa Gremlin Distributore Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di *Unreal*. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa Gathering Distributore Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) GHOST RECON Nat 01
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
Trucchi: Lug 02/Mar 03 **Demo:** Nat 01
L'ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra "Mech" del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) F1 CHALLENGE '99 - '02
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Lug 03 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Quattro stagioni e alcuni perfezionamenti rispetto a *F1 2002* ne fanno il migliore simulatore di Formula Uno moderna

2) GRAND PRIX 3 Ago 00
Casa Hasbro Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua migliore incarnazione

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa Sierra Distributore Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 03
L'ultimo capitolo della serie *NASCAR* targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa Electronic Arts Distributore Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa Codemasters Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01
Casa Electronic Arts Distributore EA
Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02
Casa Blizzard Distributore Sierra
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili.

4) AGE OF MYTHOLOGY
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: The Titans Feb 04 **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa Eidos Distributore Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfida il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 8
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03

Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa Strategy First Distributore Leader
Trucchi: Set 02 **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende, in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa 3DO Distributore Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova: i Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!



2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie *Scudetto* hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Gabriel Knight

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa



2) GRIM FANDANGO Ott 98
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Sierra Distributore: Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

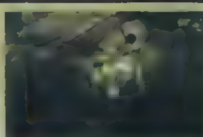
5) BROKEN SWORD 3 Nat 03
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso



2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

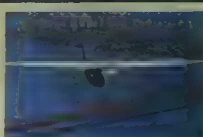
5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie *Flight Simulator* non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!



2) FALCON 4.0 Feb 99
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** DVD Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di *Flanker 2.5*.

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!



2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Nat 03
Casa: LucasArts/Activision Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Mar 04/Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il GdR di Guerre Stellari offre una trama degna di un film, sottili enigmi morali e duelli a base di spada laser

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage Tennis, Dr. J and Larry Bird 1-on-1

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC e ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.



2) NHL 2004 Nov 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 03
Una nuova annata di hockey NHL su computer, ancora più giocabile e ricca con la modalità Dynasty

3) NBA LIVE 2004 Nat 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il 2004 saluta la svolta verso il realismo del grande basket su PC targato EA. È ancora canestro!

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04
Casa: Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) EVERQUEST Lug 00
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa: Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

3) CITY OF HEROES Ago 04
Casa: NC Soft Distributore: Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **SONICWAR**
Strategia in tempo reale
1. Black & White
2. Age of Mithology
3. Warcraft 3
4. Empire Earth
5. Commandos II

■ **«THESHOP» EVOC THURNER**
Sparatutto online
1. CounterStrike: Source
2. UT 2004
3. Day of Defeat
4. Quake 3 Arena
5. Wolfenstein: Enemy Territory

■ **EDDIE VEDDER**
Giochi di ruolo
1. Neverwinter Nights
2. The Elder Scrolls III: Morrowind
3. Final Fantasy VIII
4. Gothic
5. Star Wars: Knights of The Old Republic

■ **PIZZO87**
Giochi sportivi
1. Pro Evolution Soccer 4
2. Madden NFL 2004
3. Geoff Crammond's Grand Prix 4
4. FlatOut
5. TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROIDS
02/38093481
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
SIERRA
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4886711

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SECONDA E ULTIMA PARTE

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Hollywood, Chinatown e la resa dei conti finale: le peripezie dei vampiri di Los Angeles stanno per conoscere il proprio epilogo, grazie alla seconda parte della guida completa di GMC. Fate appello a tutto il vostro coraggio, i Non Morti non amano attendere...

TRUCCHI

[illegible] HOLLYWOOD

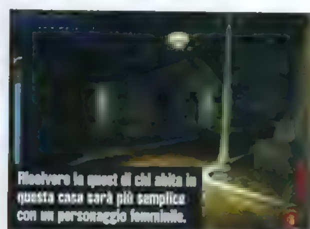
[illegible] articoli positivi.

[illegible] del custode. Entrateci. Vi [illegible] dagli zombi. A questo punto, sarete liberi di [illegible] portargli una prostituta. Agite [illegible]

[illegible] appartamento [illegible]



All'interno di questa locale riceverete un buon numero di missioni secondarie.



Risolvere la quest di chi abita in questa casa sarà più semplice con un personaggio femminile.

HOLLYWOOD

609 King's Way

L'ingresso principale di questa abitazione è bloccato, quindi dovrete fare il giro. Su una parete, vedrete dei rampicanti grazie a cui arrampicarvi. Sarete su una balconata: aprite la porta-finestra e sarete dentro. Fatevi strada usando le maniere forti fino a incontrare Andrei, il presunto capo del Sabbat a Los Angeles, parlategli e introducetelo alla Morte Finale.

Fogne dei Nosferatu

Dopo aver sconfitto Andrei, superate la grossa doppia porta nella stanza in cui avete combattuto. Avanzate e vi ritroverete nelle fogne. Davanti a voi, ci sarà un cadavere. Prendete il taccuino lì vicino e leggetelo. Attivate la leva che aprirà la grossa grata. Andate a sinistra ed entrate nell'ultima conduttura. Avanzate e attivate una seconda leva, accanto a una grata. Procedete e piegate a sinistra al primo bivio. Scassinate la porta a sinistra e, in una cassa nella piccola stanza, troverete delle munizioni. Uscite e tornate al bivio, andate dritti. Al prossimo incrocio, prendete a sinistra ed entrate nella seconda conduttura che vedrete. Continuando ad avanzare vi troverete su una discesa. Seguitela. Attivate la valvola nella stanza in cui entrerete e sarete risucchiati dall'acqua. Non temete, comunque, voi non respirate, quindi non rischiate di annegare! Seguite il condotto subacqueo e, appena vedrete delle scalette, salite. Eliminate i nemici in zona, poi passate attraverso le condutture nella prossima area. Raccogliete uno dei barili nell'angolo e tiratelo contro il macchinario rotante per bloccarlo. Arrampicatevi poi sul macchinario stesso, così da raggiungere un condotto altrimenti inaccessibile. Al bivio andate a sinistra, poi a destra. Avanzate fino a trovare dei grossi buchi nel pavimento. Gettatevi nell'ultimo. Salite per le scale. Tra breve, sarete in una stanza allagata. Salite velocemente per le scale, uccidete i nemici presenti e scassinate la porta: all'interno troverete una leva che vi servirà a disattivare la corrente. Usate il terminale e verificate lo stato dei due serbatoi ausiliari, se saranno pieni svuotateli impiegando la leva lì vicino, se saranno già vuoti dovrete essere veloci: azionate la leva e gettatevi in acqua, seguite il condotto sommerso e andate a destra. Vi troverete davanti a un grosso mostro. Ce ne saranno altri uguali, più avanti. Combattere contro queste creature sarà molto più semplice con un'arma da fuoco, piuttosto che con un coltello. Procedete e all'intersezione piegate a sinistra, lungo la discesa. Al bivio successivo prendete a destra, poi di nuovo a destra. Avanzate tenendo pronta la vostra arma da fuoco più potente. Se starete lontani, non avrete nulla da temere dal mostro che comparirà nella sala con i cadaveri. Dopo esservene sbarazzati guardatevi attorno e cercate una grata sulla parete oltre il precipizio. Dovrete saltare, sfondare la grata, ed entrare nel cunicolo subito oltre. Fate attenzione e saltate con cautela di tubo in tubo. Poi cercate di balzare tra le lame della grossa ventola. Vi troverete in una specie di labirinto, ma sarà più semplice di quanto non sembri: avanzate fino a intravedere un vampiro scappare, seguitelo e lo vedrete ucciso da un gran numero di mostri. Sbarazzatevene e cercate tra i resti del succhiasangue: rinverrete una chiave magnetica. Proseguite nel labirinto fino a una grossa sala ovale, usate la scheda sul pannello di controllo, gettatevi nella voragine che si sarà aperta e sarete finalmente giunti nel nascondiglio dei Nosferatu. Cercate Gary e, parlando con lui, saprete quale sarà la vostra prossima destinazione: Chinatown, per rintracciare un suo agente di cui non ha più notizie.

TUTTI I CODICI PER I COMPUTER

[illegible]

[illegible]

Confessions - Email: slave
Important: master

Elizabeth Dane - Log: antonioba[illegible]
Control: lighthouse

Empire Hotel - Guest Logs: power
Suites: wealth

[illegible]

Casa sulla spiaggia - Email: h[illegible]

Computer - Email: archeopteryx
[illegible]s1: pterodactyl
[illegible]eras2: velociraptor

CS Cpu - [illegible]
CS Cabinet: money
CS Safe: paige

Computer - Email: [illegible]

Skyline Apartments
[illegible]
1 P[illegible]
3 Piano - Safe: j[illegible]

Obitorio - Cadavers: cowbell

Megahertz Computing - Net Security: [illegible]

Tung Cpu - Email: tung
[illegible] obfuscate

Computer - Email: sul[illegible]

[illegible]
Computer - Operations: codpiece

Nosferatu Warrens - Electrical: tank

Fu Syndicate

Kamakazi Zen
Computer - Po[illegible]
Computer - Email: waterloo
PERSONAL: elba

[illegible]puter - Net Security: nirva[illegible]
Vault: nippelhcs

Society of Leopold - Heat Sig: soc

Ventrue Tower - Lights: hitthelights

CHINATOWN

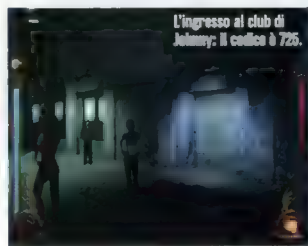
Andate nel tempio e presentatevi a Ming Xiao, la guida dei Kuei-Jin. Sarà lei a indirizzarvi sulla giusta strada, dicendovi di parlare con il proprietario del ristorante Il Drago Rosso.

La ragazza rapita
Entrati ne Il Drago Rosso, scoprirete che la figlia del proprietario è stata rapita da una banda di criminali. Prima di ottenere l'informazione che vi serve, dovrete quindi andare a liberarla. Recatevi nel Lotus Blossom e fatevi strada nel modo che vi è più congeniale fino alla stanza in cui la ragazza è tenuta prigioniera. Tornate da Wong Ho, che vi dirà di parlare con Zhao, un suo amico e informatore, per sapere dove si trovi il Nosferatu che cercate.

Zhao e Johnny
Dialogate con Zhao e fatevi comunicare il codice per entrare nel club di Johnny. Andate nel club. Potrete risolvere questa parte a parole, convincendo il vice di Johnny nella piccola saletta privata a farvi salire, o con le maniere forti. In ogni caso, salite al secondo piano e confrontatevi con lo stesso Johnny. Scambiate due chiacchiere con l'uomo che vi parlerà dal monitor, poi fate come vi avrà detto e recatevi al Fu Syndacate.

Trappola nel Fu Syndacate
Subito dopo essere entrati, andate a sinistra. Di nuovo, l'uomo misterioso vi parlerà da un monitor. Fate come dice. La parte successiva non sarà altro che una serie di piccoli "test". Il primo lo supererete automaticamente, senza sforzo. Nel secondo, fate attenzione a evitare i laser mentre avanzate (accucciandovi quando necessario). Nella stanza successiva, vedrete tre lame rotanti: schivatele, estraete la vostra arma da fuoco e sparate contro le tre centraline di controllo oltre le grate. Se non avrete armi da fuoco, dovrete prima sfondare le grate, poi le centraline. Dopodiché, bisognerà prima togliere di mezzo l'uomo con il crocefisso e, successivamente, la




L'ingresso al club di Johnny: il codice è 725.

TRUOCCHI

[illegible] seguendo le indicazioni [illegible] Imalia, dovrete essere piuttosto abili per non farvi vedere. Piazzate le telecamere, poi andate nella camera da [illegible]mputer. [illegible]

[illegible]
Andate nel night club Vesu[illegible] e parlate con Velvet. Vi dir[illegible] cacciatori che stanno [illegible] della porta con scritto Staff Only, convincete la ballerina [illegible]

Scrittore di serie B
[illegible] Velvet, dopo aver completato la [illegible] un suo amico sta scrivendo un [illegible] vicino alla realtà: dovrete impedirglielo. Andate al Lucky [illegible]

TRUCCHI

maestro. Se deciderete di aiutarla, andate nel ristorante del Drago Rosso e parlate con l'uomo seduto nell'angolo. Chiedete un appuntamento e tornate da Yukie, per riferirle che dovranno incontrarsi nel mercato del pesce. Andate lì con lei e preparatevi a un combattimento abbastanza difficile.

Killer a pagamento
Parlate con l'uomo che dice di leggere il futuro o con l'anziano all'interno del ristorante Red Dragon: entrambi vogliono l'altro morto. Accettate l'incarico di uno dei due. A questo punto, svolgete semplicemente il vostro compito e guadagnate una discreta somma, o andate di volta in volta dall'uno e dall'altro, chiedendo sempre più denaro per il mandato di assassino. Cambierà poco, ai fini pratici, ma sarete molto più ricchi.

Negozio di bizzarrie
Vicino al tempio di Ming Xiao si trova il negozio della White Cloud. Sarà aperto solo una volta passata una determinata fase della trama principale. Una volta entrati, il proprietario vi chiederà di prendere per lui gli occhi di un cadavere nascosto in un negozio lì vicino. Uscite e introducetevi nella casa dove si trova anche la giovane cacciatrice di demoni: il cadavere sarà nella cella frigorifera all'interno. Tornate dal vecchio nel negozio della White Cloud per ricevere il vostro compenso e una seconda quest: il vostro incarico sarà di mettere un talismano di cattiva fortuna nell'armadietto di un uomo. Dovrete recarvi al Lotus Blossom, lo stesso da cui avete salvato la figlia del proprietario del ristorante Red Dragon. Cercate gli spogliatoi e mettete il "portasfortuna" dove vi è stato indicato. Parlate con l'uomo che arriverà di lì a poco, uccidetelo, e tornate alla White Cloud per la vostra ricompensa.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
Durante il gioco, premiamo contemporaneamente CTRL+SHIFT+S, un suono confermerà l'attivazione della modalità trucchi. Inseriamo ora uno dei seguenti codici, per attivare i trucchi corrispondenti:

gold – 1000 unità d'oro
mana – 1000 unità di Mana
spells – le magie diventano gratis
research – tutte le magie disponibili
win – per completare all'istante il livello corrente


Dentro questo negozio, troverete la cacciatrice di demoni giapponese.

squadra di commando. Nella stanza seguente, sparate contro il macchinario sul soffitto (se anche non avevate delle sputafuoco, queste erano in possesso dei commando che avete eliminato poco prima!). Nell'ultima sala, sparate contro i lanciafiamme e scappate dal labirinto attraverso la vetrata ormai in frantumi. Cercate il Mandarino e uccidetelo. Recuperate la chiave e liberate il Nosferatu. Se non siete bravi con i computer, chiedete al Nosferatu di violarli per voi. Seguitelo, aiutatelo a distruggere i vari database e potrete lasciare il Fu Syndacate. Come promesso, Gary vi telefonerà e vi comunicherà chi ha il sarcofago: la famiglia Giovanni.

I Giovanni
Raggiungete la villa con il solito taxi. Esistono molti modi per entrare all'interno della magione. Usate quello che vi riesce più congeniale, che si basi sull'uso della parola o delle armi. Il più semplice è farvi dare l'invito dalla coppia che staziona davanti alla fontana (convincendo il marito che la moglie è troppo ubriaca, o menando le mani). Una volta all'interno, vedrete una donna vestita di bianco, Nadia. Interrogatela sui segreti della famiglia (sarà richiesto un buon punteggio di seduzione o di persuasione per convincerla a parlare). Nel caso la persuasione non sia il vostro forte, scassinate la porta chiusa a chiave. Sul muro, vedrete uno scudo e una spada ornamentali, "usateli" e si aprirà un passaggio segreto. Scendete. Nella sala in cui vi troverete ora, se avrete scelto di aiutare la Non Morta carnivora in Downtown, rinverrete il libro Voce della Morte che lei sta cercando. Prendetelo. Continuate a scendere e uccidete gli zombi. Proseguite fino ad arrivare al sarcofago. Dovrete superare un combattimento molto difficile contro due Kuei-Jin e, nuovamente, la tattica da usare cambierà secondo come avrete "dotato" il vostro personaggio. Se li vedrete star fermi al centro della grossa stanza circolare, comunque, scappate, perché significherà che presto creeranno una potente onda d'urto che potrebbe uccidervi sul colpo. Una volta che vi sarete sbarazzati di loro, tornerete automaticamente nella torre di LaCroix. Parlate con Beckett, il quale vi spiegherà che il modo per aprire il sarcofago è noto solo allo studioso che lo ha scoperto. Purtroppo è stato catturato dalla Society of Leopold e dovrete andare a liberarlo.

FASI FINALI

Siete ormai nelle ultime fasi del gioco, che vi vedranno cambiare quartiere molto spesso. La prima fermata sarà da coloro che hanno rapito lo studioso del sarcofago Ankariano.

Società di Leopold
Qui la diplomazia è inutile. Fatevi strada tra gli inquisitori del ventesimo secolo a suon di proiettili. Alla fine, arriverete a incontrare Bach, il tizio che avevate già visto nella villa di Grout. Fate attenzione al suo fucile da cecchino. La difficoltà più grande che incontrerete è rappresentata da un bug che potrebbe piantare il gioco durante la fuga dall'edificio. Nel caso ciò accada, leggete lo spazio apposito in queste pagine, in cui è spiegato come attivare la console e quali




Una volta all'interno, preparatevi a una sparatoria all'ultimo sangue.

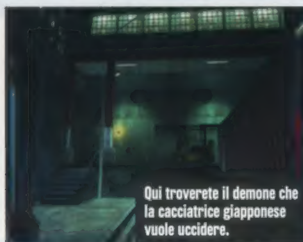
comandi inserire. Il bug è comunque risolto dalla patch 1.2 del gioco (è stata inserita il mese scorso, nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC). Superata questa fase, tornerete da LaCroix, che vi manderà a sterminare tutti i membri del Sabbat presenti nella città. Dovrete quindi recarvi all'Hallowbrook Hotel.

Hallowbrook Hotel
Questo livello è abbastanza lineare. Avanzate sterminando i Sabbat che troverete sulla vostra strada. Se avete fatto di Heather la vostra ghoul e non l'avete liberata, la rivedrete per l'ultima volta qui. Incontrerete nuovamente Andrei, lo Tzimisce. Uccidetelo definitivamente. Tornate nuovamente da LaCroix, il quale vi dirà di andare a parlare con gli anarchici al pub The Last Round.

Diplomazia
Convincete la vampira anarchica a dirvi dove si nasconde Nines Rodriguez. Uscite e prendete il taxi per recarvi sul posto. Prendete la funivia, uscite e andate a parlare con Nines. Dopo che il lupo mannaro vi attaccherà, non sarete in grado di combattere, ma soltanto di fuggire. Una strategia abbastanza sicura è correre all'interno del palazzo e poi cercare delle stanze che abbiano almeno due uscite: quando il lupo mannaro vi raggiungerà, potrete andarvene con sicurezza. Una volta che il timer avrà raggiunto lo zero, correte fino alla funivia e sarete in salvo.

Tradimento!
Troverete Jack ad aspettarvi. Vi dirà che il principe ha messo una taglia sulla vostra testa. Partirete dal vostro nascondiglio in Santa Monica e dovrete raggiungere un taxi dall'altra parte della città. Se avete la skill "stealth" sufficientemente alta, potrete cavarvela senza fare neanche un combattimento, in caso contrario state


Il gommone su cui dovrete fuggire: siate veloci a raggiungerlo.


Qui troverete il demone che la cacciatrice giapponese vuole uccidere.

SE IL GIOCO SI BLOCCA...

Anche in *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* è possibile ricorrere a qualche trucchetto. Per attivare la console dovrete cambiare il collegamento nel menu avvio, aggiungendo la stringa "-console", senza le virgolette. Un elenco di codici non serve, perché inserendo un'unica lettera nella console compariranno tutti quelli inseribili e non dovrete far altro che scegliere. Di seguito, è spiegato come usare la console per risolvere due bug presenti in *Bloodlines*.

Se, nella missione riguardante la **Società di Leopold**, il gioco si pianta al momento di raggiungere il gommone, mentre state fuggendo, fate quanto segue:

1) Sconfiggete Bach, andate dal professore e parlategli.
2) Inserite il comando dalla console: **SaveJohansen**. Le maiuscole sono importanti, scrivete esattamente ciò che trovate riportato qui.
3) Digitate il comando seguente, ma non premete Invio:
changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark
4) Uscite dalla stanza, guardate la breve animazione e correte fino al gommone. Andategli più vicino che potete, ma NON salite. Aprite la console. Il comando scritto prima dovrebbe essere ancora presente. Premete Invio.
5) Se vi ritroverete senza oggetti o equipaggiamento, significherà che eravate troppo lontani dal gommone. Ripetete la procedura, cercando di andare più vicino.

Se vi troverete bloccati nel livello in cui dovete uccidere Ming Xiao, nella sala con il mulino e la grossa porta tenuta chiusa da una trave, inserite questo codice nella console:
noclip 1
Passate attraverso la porta e inserite quest'altro codice:
noclip 0

pronti perché ve la vedrete con parecchi vampiri. Raggiunto il taxi, sarà la volta di decidere cosa fare e come comportarvi. Potreste aver bisogno, secondo la vostra scelta, di uccidere Ming Xiao e il principe, o uno soltanto dei due.

Ming Xiao
Un altro livello tutto sommato lineare. L'unico punto complicato sarà quando raggiungerete una grossa stanza con quattro piedistalli. Dovrete recuperare le quattro statuette e metterle nei piedistalli. Fate attenzione a osservare il piedistallo da cui le prenderete, perché poi dovrete posarle su un basamento che abbia una forma identica. Nel caso in cui non riusciate a farcela, questa è la disposizione giusta, considerando che vi siate posizionati dando le spalle alla porta che vi ha condotti inizialmente nella sala: Gru, Elefante, Gatto, Drago, andando in senso orario partendo dal primo lontano da voi sulla sinistra. Arriverete, infine, da Ming Xiao.
Il combattimento contro di lei è estremamente difficile e, come al solito, la strategia da usare cambierà secondo il tipo di personaggio che vi sarete costruiti. Se, durante il combattimento, le staccherete uno dei tentacoli, siate velocissimi a uccidere la creatura che ne nascerà: se le darete tempo a sufficienza, diventerà grande quanto Ming Xiao stessa, rendendo il duello ancora più arduo. La prossima fermata è nella torre del principe LaCroix. Una nota: se resterete bloccati nel livello di Ming Xiao, in una grossa stanza con un mulino ad acqua, potrete tentare due vie: la prima è, semplicemente, di salvare il gioco e ricaricare; dovreste riuscire a spostare l'asse. In caso contrario, fate riferimento allo spazio in questa pagina con i comandi da console.

LaCroix
Avanzate uccidendo i vostri avversari. Fate attenzione unicamente quando arriveranno dei commando dal tetto, in una grossa stanza. A un certo punto, giungerete davanti a un soldato imbottito di esplosivo. Uccidetelo e recuperate l'astrolite. Piazzate l'esplosivo nell'ascensore e mandatelo di sopra. **Non salite insieme all'esplosivo**. Dopo la detonazione, richiamate l'ascensore e salite, constatando che non ci saranno più nemici nelle vicinanze. Alla fine, dovrete vedervela con lo sceriffo del principe, un combattimento insolitamente semplice se si avranno delle armi da fuoco. Dopo che lo avrete sconfitto una prima volta, però, si trasformerà in una sorta di pipistrello gigante. Questo secondo duello sarà sensibilmente più complicato, ma avrete dalla vostra i commando umani, che, dovendo scegliere tra voi e il mostro, non tarderanno ad attaccare il vostro antagonista. Sarete liberi di accendere i riflettori del tetto: quando lo sceriffo finirà nel raggio, sarà accecato e cadrà a terra. Approfittate di quei secondi per scaricargli addosso tutto quanto sarà in vostro possesso.

Il Finale
La parte finale di *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* è costituita da un dialogo. Parlate con il principe e decidete se seguire o meno il consiglio di "non aprirlo".

TRUCCHI

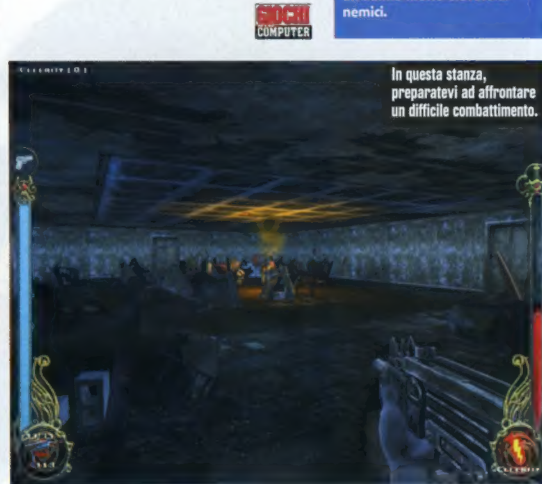
lose – per perdere all'istante il livello corrente
freemove – libera i movimenti
towns – visualizza tutte le città sulla mappa
explore – scopre tutta la mappa
fog – abilita/disabilita la "nebbia di guerra" (fog of war) durante le battaglie
instantprod – per produrre gli oggetti istantaneamente
instantres – per completare istantaneamente le ricerche
ai – abilita/disabilita la nostra Intelligenza Artificiale
cityspy – per spiare le città nemiche
na – visualizza le divisioni tra domini
upgradehero – potenziamento dell'eroe
emergehero – per evocare un eroe. Se è disponibile un eroe questo apparirà sullo schermo

BREED
Apriamo la cartella di installazione del gioco, entriamo nella sottocartella **Run**, poi nella sottocartella **Scripts**. Infine, cerchiamo il file **Difficulty.txt**. Apriamo questo file con il Blocco note, dopo averne creato una copia di sicurezza.

Cerchiamo la linea [Damage0] e quella [Damage1]. Sotto la prima, troviamo il numero 0.17: questa cifra misura il danno che ci viene inflitto durante il gioco. Al posto di 0.17 mettiamo 0.0, così i nemici non ci feriranno. Possiamo addirittura inserire il valore -1.0, in modo che i colpi degli avversari aumentino la nostra energia!

Sotto la seconda linea, troviamo un valore che dovrebbe essere 1 o vicino a 1. Cambiamolo in 10 o 100, così che ogni nostro colpo infligga un danno molto elevato ai nemici.


Calatevi nei grossi fori nel pavimento, per procedere nell'albergo.


In questa stanza, preparatevi ad affrontare un difficile combattimento.

ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY 2

Un'anteprima sul seguito più atteso dell'anno, solo per i lettori di GMC!

RECENSITO!

ACT OF WAR

Il gioco strategico di Atari nato da un romanzo tecno-thriller!

ANTEPRIMA!

COMMANDOS STRIKE FORCE

GMC alla scoperta del nuovo *Commandos*!



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 23 MARZO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO



Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Coordinatore del Corso di Specializzazione in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design (Milano), è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Il suo ultimo libro, scritto a quattro mani con Mary Flanagan, si intitola "*The Sims*. Similitudini, Simboli & Simulacri" (Edizioni Unicopli, novembre 2003). Sta preparando altri due volumi, "*SimCity*. Mappando le città virtuali" e "*Civilization*. Il neo-imperialismo videoludico", che saranno presto pubblicati. Insegna cinema e cultura del videogame presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@futuremediaitaly.it**.

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 12.

SESSO, BUGIE E VIDEOGAME



Chi crede che i videogiochi siano incapaci di restituire la sfera del romanticismo e della sensualità in modo convincente è destinato a ricredersi.



NON occorre essere degli "smanettoni" accaniti, per sapere che il rapporto tra videogame e sessualità è sempre stato problematico.

A differenza della violenza, di cui i videogiochi si servono in modo disinvolto sin dai tempi di *Death Race 2000* (1976) – il sesso è rimasto a lungo nelle retrovie. Le ragioni di questa singolare disattenzione sono diverse. Il videogame è stato a lungo considerato un mezzo di comunicazione rivolto principalmente a un pubblico infantile – dunque inadeguato a diffondere contenuti sessualmente espliciti. In secondo luogo, se i videogiochi sono perfettamente in grado di suscitare sensazioni di paura, come dimostra il caso dei survival horror, paiono incapaci di restituire la sfera del romanticismo e della sensualità in modo convincente.

Tuttavia, la situazione sta cambiando. I produttori di videogame hanno recentemente scoperto il sesso e, da allora, non sembrano voler smettere di trastullarsi. La perdita dell'innocenza non riguarda in modo specifico la dimensione estetica. Dopo l'ingresso sulle scene di Lara Croft, nel 1996, le rappresentazioni dei personaggi femminili si sono fatte sempre più audaci. Ma a livello puramente meccanico, *Tomb Raider* non ha introdotto novità di rilievo: è una semplice variante del classico genere azione/avventura, che sfrutta in modo efficace l'erotismo. L'elemento sessuale è limitato alle forme procaci della protagonista e all'ebbrezza che hanno provato i giocatori maschili nel controllare un alter ego femminile. E non mi riferisco nemmeno alla popolare serie di *Leisure Suit Larry*, un'avventura comica in cui il giocatore veste i panni di un "nerd" allupato (Larry, appunto) e deve tentare di conquistare più ragazze possibile. I titoli di Sierra sono pervasi da atmosfere goliardiche e sbarazzine. Il sesso, in *Larry*, è insieme stereotipo e caricatura. Il punto di vista inesorabilmente maschile e maschilista.

L'aspetto più significativo dell'incontro tra la dimensione digitale e quella sessuale riguarda, piuttosto, l'affermazione della simulazione anche in materia di emozioni, con particolare attenzione all'introduzione di giochi che riproducono in forma ludica le vicende relazionali. Il punto di svolta è rappresentato da *The Sims*, in cui, per la prima volta, è stata concessa al giocatore la facoltà di simulare i comportamenti di personaggi virtuali "ordinari". Non più eroi senza paura e ambientazioni esotiche, ma la banale quotidianità riprodotta nel suo più avvilente realismo. In *The Sims*, una delle dinamiche interattive più frequenti è il "flirt": il giocatore deve conquistare i cuori di altri personaggi, manipolando un set di icone. In questa simulazione, l'utente sovrintende e amministra un mondo, anziché prendervi parte insieme ad altri personaggi. In tal senso, la sua posizione è paragonabile a quella dello spettatore de "Il Grande Fratello", con la differenza che può esercitare un'influenza assai maggiore sul mondo simulato, rispetto a chi guarda il reality show. Se si eccettua il fallimento commerciale di *The Sims Online*, legato a problemi di carattere tecnico e ludico (sapere che dietro un avatar c'è un essere umano e non un'Intelligenza Artificiale ha intiepidito gli entusiasmi di molti giocatori, compresi quelli che avevano speso mesi nella Suburbia virtuale), il successo del simulatore di vita di Will Wright è stato grandioso. Non sorprende, allora, che *The Sims* abbia indirettamente figliato una serie di prodotti sim-ilari, che enfatizzano la componente sessuale. Giochi come *Singles: Flirt Up Your Life*, *The Partners*, *Red Light Tycoon*, *Playboy The Mansion* e gli imminenti *Singles: Cuori in Affitto* e *7 Sins* hanno trasformato il sesso da semplice contorno, a piatto forte. Queste realizzazioni ripropongono le dinamiche di una vera relazione sociale (di coppia e di gruppo), usando l'erotismo come elemento di gioco, anziché come mero fattore estetico.

Nella maggior parte dei casi, l'utente conserva il ruolo accordatogli in *The Sims*. In *Singles*, per esempio, gestisce le vite di due personaggi simultaneamente (tre nella versione *Cuori in affitto*), manipolando le quattro variabili di comportamento fondamentali (romanticismo, sensualità, divertimento e amicizia), nel tentativo di far scattare la scintilla amorosa. Nel recente *Red Light Tycoon*, invece, bisogna interpretare il ruolo del padrone di una casa di appuntamenti. In quell'apoteosi di megalomania e autoreferenzialità che è *Playboy The Mansion*, il giocatore veste i panni di Hugh Hefner. L'aspetto più interessante di questi prodotti è la personalizzazione degli ambienti, dei personaggi e delle dinamiche di interazione, a conferma che anche gli adulti amano giocare con le bambole. Altri casi, come *7 Sins* e *The Partners* collocano l'utente all'interno del titolo, realizzando una corrispondenza di identità tra giocatore e giocante.

Al di là dei meriti e dei demeriti tecnici e ludici di questi prodotti, è chiaro che la simulazione della sfera sessuale all'interno dei videogame è in forte ascesa. Il fenomeno è legato anche alla maturazione dell'utenza: l'età media dei videogiocatori si approssima ai trent'anni, ormai. Non solo: le statistiche dimostrano che questi titoli esercitano grande attrattiva anche sulle giocatrici e su quelli che, in gergo, vengono definiti "casual players" (giocatori occasionali). Il futuro dei videogiochi è sempre più rosa.

